

12 TAILS
MAGAZINE
Vol.3
July 2012

สารบัญ




Sweet
Grescent

ABOUT US







บรรณาธิการอำนวยการ : Mebel

บรรณาธิการบริหาร : Jetter

บรรณาธิการบทความ : Jetter

บรรณาธิการศิลปกรรม : Ares

บรรณาธิการต้นฉบับ : Scicu

ออกแบบและจัดวางนิตยสาร : bluemallo, mpfamily, Nagi และ Ares

ผู้ตีพิมพ์และเผยแพร่ : Anasuch

ปกหน้าและปกหลัง : Ares

ศิลปิน Fan Art : sweetcrescent, DRabbitz และ Ares

ศิลปินการ์ตูนสั้น : warinmon

ศิลปินการ์ตูนยาว : monangi

ช่างภาพ : InMusic และ warinmon

ตรวจทานและเรียบเรียง : JaeShiiZou และ ADVGreeN

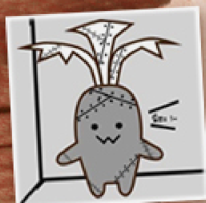
นักเขียน : epicwin, tanabodi, Timezero และ Zel2iNe

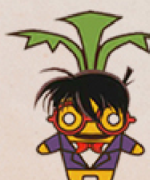
นักเขียนร่วม : Mebel และ Scicu

ที่ปรึกษานักเขียน : uekiko

มองตลาด 360 องศา : Royalman



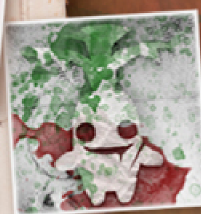










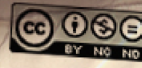












EDITOR TALK

แว่วเสียงบก.
Jetter



สวัสดีคร๊าบ !!!!! ยินดีต้อน รับทุกท่านเข้าสู่รายการจับหาง. . . หา? ไม่ใช่รายการจับหางคุยแต่เป็น Editor Talk? ไม่ไม่บอกกันก่อนเนี่ยคร๊าบ !?

เอ๊า ! สวัสดีคร๊าบ !!!!! กลับมาพบกันกับนิตยสารของชาวหาง โดยชาวหาง เพื่อชาวหางอย่างแท้จริงกับ 12 Tails Magazine คร๊าบ ! ผมเจ็ทเตอร์ ลิงจ่อจอมจ้อ บ.ก.ร่วมฝ่ายบริหารและบทความคร๊าบพ้ม ! นี่ก็เป็นเล่มที่ 3 แล้ว ยังไงก็ขอขอบคุณทุกท่านที่ติดตามกันมาโดยตลอดนะคร๊าบ !

ก็ต้องขอ "สุขสันต์วันครบรอบ 1 ปี op สิบสองหาง !" ย้อนหลังด้วยนะคร๊าบ ไม่น่าเชื่อว่าพวกเราเองก็อยู่กับเกมนี้มาครบ 1 ปีแล้ว ก็ขอขอบคุณพี่ๆ ทีมงาน BigBug ทุกท่านที่ได้พัฒนาเกมที่สนุกแบบนี้ให้เราได้เล่นพบปะเพื่อนใหม่เป็นแรงบันดาลใจต่างๆ แก่พวกเรา ก็หวังเป็นอย่างยิ่งว่าปีต่อๆ ไปก็จะสนุกและแก้บัคต่างๆ ได้ในเร็ววันนะคร๊าบ !

พูดถึงเกมสิบสองหางก็ชวนให้นึกถึงวงการเกมออนไลน์ของบ้านเราขึ้นมาเหมือนกัน อันที่จริงเกมออนไลน์ที่คนไทยสร้างก็ไม่ได้มีแค่สิบสองหางนะ ยังมีอีกหลายเกมซึ่งต่างก็มีแนวคิด แนวเกมแตกต่างกันไป ถ้าถามว่าทำไมเกมออนไลน์บ้านเราถึงไม่เยอะเหมือนเกาหลี หรือเหมือนจีนที่ตอนนี้ตลาดเกมออนไลน์กำลังบูมมาก ก็คงเป็นเพราะเรื่องของประสบการณ์ในการสร้างและบริหารเกมของเรานั้นยังถือว่าน้อยมาก คือเราไม่มีบริษัทที่พัฒนาเกมโดยเฉพาะนี่องจากว่าเรื่องทุนต่างๆ และการสนับสนุนจากหลายๆ ส่วนด้วยว่าเราต้องลงเงินไปกับการสร้างพัฒนาซึ่งก็ไม่รู้เลยว่าจะประสบความสำเร็จในการขายตอนท้ายหรือไม่ แถมข่าวที่ออกมาเกี่ยวกับเกมมันก็ออกแนวว่าเป็นปัญหาสังคมซะงั้น คนส่วนมากเลยมองเกมในแง่ลบ ซึ่งความจริงแล้วประโยชน์ของเกมมันก็มีเหมือนกันนะ

ทั้งเรื่องของการเผยแพร่วัฒนธรรม (อย่างเกมจากจีนจะเห็นชัดมากกว่าสิ่งก่อสร้างรูปแบบตัวละครจะออกแนวอารยธรรมจีนเด่นมาก หรือแม้แต่เกาหลีก็มีนะ !) เรื่องของการเรียนรู้ (ผมเป็นคนหนึ่งที่จำศัพท์ภาษาอังกฤษได้จากเกมน่ะนะ) นอกเหนือไปจากการผ่อนคลายพบเจอสังคมใหม่ๆ ความจริงแล้วก็ยังมีข้อดีอีกหลายข้อนะ แต่ทว่าการเล่นเกมนั้นก็ต้องรู้จักแยกแยะ แบ่งเวลาให้เหมาะสม เอาเวลาไปอ่านหนังสือ ออกกำลังกาย เที่ยวกับครอบครัวบ้าง ส่วนเรื่องของวงการเกมไทยผมเชื่อว่าตอนนี้เด็กรุ่นใหม่ก็รู้จักเกมในแง่ต่างๆ แล้ว และคิดว่าก็มีหลายคนที่สนใจและอยากจะสร้างเกมอยู่มากเหมือนกัน (แน่นอนว่าเกมสิบสองหางก็เป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจที่ทำให้เห็นว่าการสร้างหรือพัฒนาเกมนั้นไม่ต้องไปถึงเกาหลีก็ทำได้ !) คิดว่าอนาคตเราคงได้เห็นเกมฝีมือคนไทยออกสู่ตลาดโลกมากขึ้นอย่างแน่นอนคร๊าบ !

แม้ว่าวงการเกมไทยอาจต้องใช้เวลาซักพักกว่าจะพัฒนาก้าวไกลได้ แต่นิตยสาร 12Tails Magazine ของเราไม่ต้องรอนานขนาดนั้นคร๊าบ ! เล่มนี้เราเองได้มีการเพิ่มคอลัมน์ใหม่เอาใจมิตรรักผู้อ่านทุกท่านถึง 2 คอลัมน์ด้วยกันกับ *Hero Society* แหล่งรวมข้อมูล ทริกส์ เทคนิคต่างๆ ของชาวหางและการ์ตูนยาวสุดสนุกกับ *The Path of Heroic* งานนี้เต็มอิ่มจุใจมากกว่าเคยแน่นอน !

ขอบคุณทุกท่านที่อ่านจนมาถึงประโยคสุดท้ายนี้ แล้วเจอกันใหม่โอกาสหน้า (หรือใน "จับหางคุย") ขอเชิญเปิดอ่านให้สนุกสนานเบิกบานใจเลยคร๊าบ !!!!!

Jetter
บรรณาธิการบริหาร และ บทความ
12 Tails Magazine





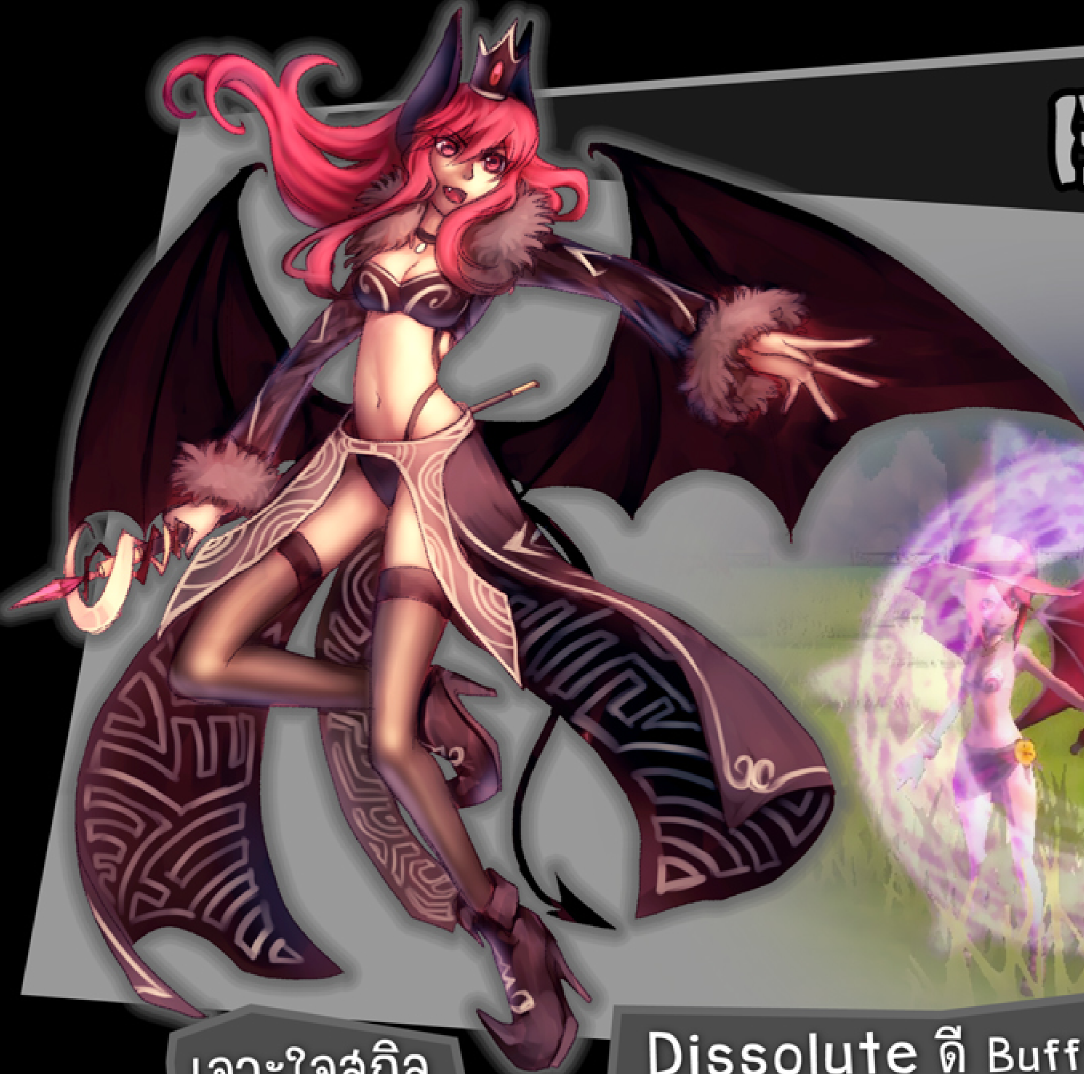


HERO SOCIETY









BAT

เจาะใจสกิล

Dissolute ดี Buffของค้างคาว

ค้างคาวเป็นตัวละครในเกมที่คนเล่นน้อยมากๆ แต่พอช่วงแพทช์ปัจจุบันที่ผ่านมา กลับมีจำนวนประชากรมากขึ้นเนื่องจากเกม PVP ที่สามารถใช้ Item และ Boost เพิ่มพลัง และค่า Status ต่างๆ ได้ ทำให้ค้างคาวมีบทบาทพอสมควร โดยเฉพาะสกิล Dissolute

สำหรับ Dissolute ก็คือสกิลที่ลบสถานะทางบวกของฝ่ายตรงข้ามทั้งหมดที่ต่ำกว่าเลเวล 4 ทิ้งไป และแพทช์ใหม่ที่ผ่านมาก็ทวีความเทพ เมพ ของค้างคาวมากขึ้น โดยปรับให้ในช่วงเวลาที่ศัตรูติดสถานะ Dissolute จะไม่สามารถ Buff สถานะทางบวกอะไรได้เลย เช่นแกะโดนสกิล Dissolute จะ Bless ใส่ตัวเองไม่ติดเลย หรือจะ Repel ก็ไม่ได้ แถมสกิลนี้ ยังลบยาวิ่ง ยาเลือดทิ้งได้อีก!

บางสกิลถ้าติดสถานะนี้ก็ยังสามารถกดใช้ได้อยู่เช่น Ashura ของแพนด้า หรือ Titan Form ของไบสัน บางคนบอกว่า รอให้ค้างคาวร่าย Dissolute แล้วจึงกดใช้สกิล Ashura หรือ Titan Form ก็จะไม่โดนดีลบหายไป แต่ช้าก่อน ความเก่งของค้างคาวยังไม่หมด เพราะว่า Dissolute เป็นสกิลที่สาปได้เรื่อยๆ เนื่องจาก Dissolute ของสาย ShadowCaller ไม่มี Cooldown

ค้างคาวสาย ShadowCaller มีสกิล ShadowMastery ( ) ซึ่งจะทำให้สกิลสายสาปทั้ง Phantom Bane ( ) Dissolute ( ) Corruption ( ) Curse ( ) และ Doom ( ) ไม่มี Cooldown แต่กว่าจะมาถึงสกิลนี้ได้ก็ต้องเสีย Point ในการอัพถึง 21 Point เลยทีเดียว

มีหลายคนบอกว่า Dissolute ของค้างคาวโกงอย่างงั้นอย่างงี้ อยากจะบอกว่า ถึง Dissolute จะป่วนได้มากถึงมากที่สุดก็ต่อเมื่อค้างคาวมีค่า Cha ที่มากกว่าหางอื่นๆ แต่เนื่องจากค้างคาวทุกๆ คนโดนบังคับให้อัพ Status Int และ Tal ที่สูงมากๆ ทั้งๆ ที่ค่า Tal ไม่จำเป็นกับคาวสาย ShadowCaller มากนักแต่เพื่อให้ Sp เริ่มต้น สามารถใช้สกิล Shame ได้ (Sp 35) เลือดของค้างคาวหลายๆ คนจึงน้อย ในส่วนของค้างคาวบางคนที่เลือดเกิน 1,500 นั้น อย่าได้แปลกใจ เพราะค่า Cha ของพวก She จะน้อยเช่นกัน ดังนั้นค้างคาวสายถึก จึงสาปได้ไม่นาน ในขณะ ที่ค้างคาวสาย Cha เองก็บอบบางราวกับแผ่นกระดาษเช่นกันจ้า

(อ้างอิงจาก patch 4.71)

BISON

ค่า Status และ การคำนวณ OverPower



สำหรับไบสันสาย Gladiator สกิล OverPower ถือว่าเป็นสกิลที่น่าภูมิใจ ทั้งล่าบอส PVP และใช้ในการผ่านมิชชั่นต่างๆ แต่รู้หรือเปล่า OverPower คำนวณเป็นตัวเลขยังไง

ATK 193 + 598

ผมขอเรียก

Base Atk คือ ค่า Atk ที่รวม Status ที่เราอัพ และ ค่าของสกิล Stat Plus (ตัวเลขสีน้ำตาลดังภาพ)

Special Atk คือ ค่า Atk ที่ได้จากอุปกรณ์สวมใส่ทั้งหมด Buff ต่างๆ จะมาปรากฏที่ค่า Special Atk นี้ (ตัวเลขสีฟ้าตามภาพ)

Enrage ( ) + Base Atk 24% เป็นสกิล Active

OverPower ( ) + Atk 200% (โดยคิดจาก Base Atk + Atk จากอุปกรณ์สวมใส่ขณะนั้น) จะใช้ได้เมื่อมี Sp 80 เป็นสกิล Active

FuryTrance3 ( ) + Special Atk 60 เมื่อ Hp ต่ำกว่า20% เป็นสกิล Passive (กดใช้ไม่ได้)

ตัวอย่างการคำนวณ OverPower ที่กดใช้ในกรณีต่าง ๆ

1.) Atk ดั้งเดิม 156 + 161

2.) ใช้แค่สกิล Enrage: 193+161

3.) ใช้แค่สกิล OverPower: 156 + 478

4.) กดใช้สกิล Enrage ก่อนแล้วกด OverPower: 193+478

5.) กดใช้สกิล OverPower ก่อนแล้วกด Enrage: 193+478

6.) เข้าสู่สถานะ FuryTrance3 ก่อนแล้วกด OverPower + Enrage: 193 + 598

7.) กดใช้สกิล OverPower + Enrage ก่อนแล้วเข้าสู่สถานะ FuryTrance3: 193 + 538

8.) กิน Mayo HotDog (+40 Atk) + เข้าสู่สถานะ FuryTrance3 ก่อน OverPower + Enrage: 37 + (156 + 161 + 60 + 40) x2 = 193 + 678

สรุปสูตรการคำนวณได้ง่ายๆ คือ

Atk รวม = Base Atk + (Base Atk x % Enrage) + 2 x (Atk equip ment + All Buff + Food)เอาจริงๆ ถ้ามี Synchro Mole แล้วแมว Two Pair ให้กับไบสัน Atk จะทะลุไปถึง 1,271 เลยทีเดียว

CHAMELEON



การเอาตัวรอดของ... ผู้เริ่มเล่นกิ้งก่าในมิชชั่น

สวัสดีครับกระผมมีนามว่า TimeZero ครับ คอลัมน์นี้มาเสนอแนะเกี่ยวกับผู้เริ่มเล่นกิ้งก่านะครับ Status ที่แนะนำจำเป็นของผู้เริ่มเล่นกิ้งก่า Atk -Vit

Atk เพื่อสังหารมอนสเตอร์ที่เข้ามาใกล้ได้ไว ส่วน Vit เพิ่มเลือดให้รอดจากมิชชั่น บางคนสงสัยว่าทำไมถึงต้องแนะนำให้อัพตามนี้ เนื่องจากกิ้งก่า เป็นหางที่ร่างกายบอบบางเอามากๆ แต่แลกมาด้วยความไว (Def และ Vit พื้นฐานต่ำ Agi พื้นฐานสูง) โดนมอนสเตอร์รุมสัก 2-3 ตัว อาจวิญญาณออกจากร่างได้ ส่วนค่า Status อื่นๆ นั้นผู้เขียนแนะนำให้เก็บเลเวลให้สูงๆ ก่อนค่อย Restatus มาปรับ Status ตามต้องการจะดีกว่า

<u>Skill ในการเอาตัวรอดของกิ้งก่า</u>

MassShot เป็นสกิลหลบการโจมตีสกิลเดียวของกิ้งก่า ใช้เอาตัวรอดในมิชชั่น (อยู่ในสาย Trickster)

CriticalPlus มีโอกาสยิงติดคริติคัล เพื่อสังหารมอนสเตอร์ได้ไวขึ้น (อยู่ในสาย Slayer)

FatalStrike สกิลเพิ่มดาเมจในการยิงได้ 5 ครั้ง (อยู่ในสาย Slayer)

Left & Right Stride สกิลวิ่งยิงซ้ายและวิ่งยิงขวาเพื่อใช้โจมตีหรือหลบการโจมตีได้ (อยู่ในสาย Slayer)

<u>สิ่งที่ต้องพกติดตัวในช่องเก็บของ</u>

ในบางมิชชั่นอาจจะต้องมีหางซัพพอร์ต (แกะ หรือกระต่าย) แต่ควรพึ่งพาตัวเองก่อนด้วยการพกยา Hp ตอนแรกๆ อาจไม่มีเงินซื้อมาติดตัวให้เก็บจากตามมิชชั่น หรือ กินแซนวิชเนยถั่ว (เพิ่มค่า Vit 30) สามารถทำได้ที่จามอนหรือซื้อได้จากอโคล่าได้

<u>ข้อแนะนำจากผู้เขียนในการเล่นกิ้งก่า</u>

สุดท้ายนี้ พึงระลึกไว้เสมอว่ากิ้งก่าอย่างเรามันบอบบางตายง่าย ฉะนั้นไม่ควรโจมตีถี่มากเกินไป จนเรียกมอนสเตอร์ทั้งฉากให้เข้ามาหา อีกทั้งควรสังเกตและวิ่งหลบมอนสเตอร์ที่เข้ามาใกล้ด้วย แต่ถ้าหลบไม่พ้นให้กดใช้สกิล MassShot หลบการโจมตีดีกว่า



PENGUIN

ด่านเก็บเลเวล ที่เหมาะกับเพนกวิน

ขอต้อนรับเข้าสู่ คอลัมน์ ด่านเก็บเลเวลที่เหมาะกับเพนกวิน ผมเจ้าของคอลัมน์นี้ชื่อ อัฐ ครับ ผมจะนำเสนอเรื่องราวของตัวละครเพนกวินครับ คอลัมน์นี้จะลงทุกเล่มหลังจากนี้ไปครับผมขอฝากเนื้อฝากตัวด้วย ในวันนี้ผมขอเสนอเรื่องด่านเก็บเลเวลต่างๆ ของเพนกวินตั้งแต่เลเวล 1-28 ครับ เชิญรับชมได้เลยครับ

Level 1-8 ลงด่าน 1/1

ด่านนี้ใช้แค่ความอดทน เพราะตอนแรกเพนกวินทำได้แค่เหวี่ยงคทายิงปิ้วๆ เท่านั้น

Level 8-10 ลงด่าน 1/4

แนะนำให้ลงครบ 4 คน จะช่วยให้จบเร็วขึ้นมากทีเดียว ให้คอยระวัง Hp ด้วยเนื่องจากตอนแรกๆ Hp เราจะยังน้อย

Level 10-17 ลงด่าน 2/4

ที่เลเวลนี้จะมีท่า ManaVortex (สำหรับสายดาว) แล้วให้ใช้ท่านี้ในการช่วยดึงมอนสเตอร์ให้สนใจกับเสา ManaVortex แทนตัวเรา

Level 17-21 ลงด่าน 3/4

ให้เราตั้ง ManaVortex ไว้ห่างจากกำแพงแล้วปล่อยให้มันดูดพลังมอนสเตอร์ไปหรือจะใช้สกิลที่สามารถร่ายโดยการ lock เป้าหมาย เช่น FallingStar เพื่อให้จบเร็วขึ้นก็ได้

Level 21-28 ลงด่าน 4/3

แนะนำให้ใช้สกิล ManaVortex ให้มอนสเตอร์มาตีที่เสาเรา เพราะถ้ากระบองเพชรต้นเล็กๆ ตายหมด ภารกิจเราจะล้มเหลว

อ้าวแป๊ปเดียวหน้ากระดาษหมดซะแล้ว คงต้องลาก้นแล้ว ติดตามต่อในเล่มหน้านะครับ

RABBIT

การลง Fire Arena



[กระต่ายยา] ก่อนอื่นต้องเข้าใจก่อนนะครับว่า สายของเราเป็นสายสำหรับซัพพอร์ตทีม ไม่ใช่สายสู้แบบ 1-1 โดยเทคนิคสำหรับอารีน่านี้ก็คือ คอยตอดอีกฝ่ายด้วยสกิลต่างๆ ไปเรื่อยๆ ครับ เช่น สกิล AcidicField จะมีคอมโบดังนี้ ให้ใช้ระหว่างที่โดนวิ่งไล่นะครับ ให้กินยา RapidTrance แล้ววิ่งไปหาศัตรูจากนั้น ใช้ StickyGum ปาใส่ศัตรูครับ เอาให้แม่นๆ นะ แล้วใช้ AcidicField ต่อเลยครับ จะทำให้ศัตรูได้รับความเสียหายไปในระดับหนึ่ง เนื่องจากศัตรูจะติดหนึบในหมากฝรั่งของเราและโดนพิษเข้าไปเน้นๆ ถ้าหากว่าตอนนี้สกิล GorgonShot พร้อมใช้งานล่ะก็ยิงเข้าไปเลยครับ จากนั้นมีสกิลอะไรเหลือให้ใช้ใส่ศัตรูให้ได้รับความเสียหายมากที่สุดเพราะเมื่อศัตรูติด Gorgon ค่า Def จะลดลง ทำให้รับความเสียหายมากขึ้นอีกครับ

[กระต่ายแม่ค้า] สำหรับสายแม่ค้านั้นมีสกิลที่สร้างความเสีย-หายค่อนข้างจะรุนแรงให้ใช้งานอยู่แล้วทำให้พอจะสู้กับหางที่มี Hp หลักพันต้นๆ หรือน้อยกว่าได้สบาย โดยการสู้นั้นก็ไม่ค่อยจะแตกต่างกับสายยานักโดยเราควรจะทำการตอดอีกฝ่ายเรื่อยๆ ด้วยสกิล GilShot เพราะสกิลนี้มันหลบไม่ได้ยกเว้นจะมีฉากบังหรือติด evade พยายามอย่าเข้าใกล้ศัตรูรักษาระยะห่างไปเรื่อยๆ และสะสม Sp หากว่าศัตรูเข้ามาใกล้ให้ใช้สกิล Backpack ฟาดมันให้ล้ม แล้วจะโจมตีต่อด้วย ShootingArray ก็ได้ (ที่ให้เก็บSpก็เพื่อให้พอต่อการใช้ท่านี้แหละ) พยายามใช้ท่านี้ตอนศัตรูล้มเพราะจะเกิดความเสียหายมากที่สุดแล้วต่อด้วยสกิลอื่นๆ เช่น CircleShot หรือจะใช้ท่า Millionaire เลยก็ได้ถ้าหากว่าคุณรวยพอที่จะฆ่าศัตรูในทีเดียวน่ะนะ

WHALE
สกิลดีที่ถูกลืม



สวัสดีครับผม วันนี้ผม Scicu จะมาบอกกล่าวเล่าสิบกับฮีโร่ตัวใหญ่ พี่วาฬของเรานั่นเอง เมื่อพูดถึงพี่วาฬของเรา ก็นึกถึงสกิลโหดๆ มากมาย ทั้งท่า WallPuncture ที่เป็นสกิลแบบ passive หรือ Rejuvenate ที่คอยฟื้นพลังชีวิตให้ หรือแม้แต่ท่าเรียกฉลามยักษ์โบราณ Megalodon อีกด้วย

วันนี้ผมจะมาแนะนำสกิลดีๆ อีกสกิลที่คนส่วนมากไม่ค่อยได้สนใจเท่าไหร่นะครับ นั่นก็คือ CulinaryTongue อ่า...หลายคนคงนึกไม่ออก แปลตรงตัวก็ ลิ้นของพ่อครัว งงหนักกว่าเก่าอีก เอาเป็นว่าข้ามมันไปซะ เรามาดูที่ความสามารถเลยดีกว่า สกิลนี้นั้นมีแค่ 2 เลเวล เป็นแบบ passive ทำให้ไม่ต้องกดใช้งานด้วย แล้วมันดียังไง เราไปดูที่คำอธิบายสกิลกันเลยครับ



CulinaryTongue1 - เพิ่มผลและระยะเวลาจากอาหารและเครื่องดื่มขึ้น 50%

CulinaryTongue2 - เพิ่มผลและระยะเวลาจากอาหารและเครื่องดื่มขึ้น 100%

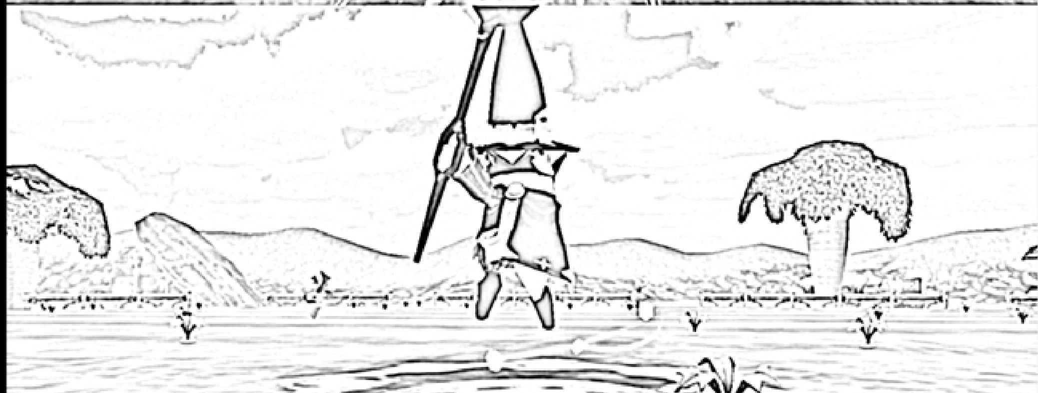
นั่นแสดงว่า หากวาฬที่อัพสกิลนี้ถึงเลเวล 2 เมื่อกินอาหารการฟื้นฟูพลังของวาฬก็จะได้รับผลเป็นสองเท่า ไม่เพียงเท่านั้น อาหารของเกมนี้ยังสามารถบวกค่าพลังพื้นฐานต่างๆ ได้หลากหลายด้วย เช่น แซนวิชเบคอนกรุบกรอบ Vit + 40 Def +15 สำหรับหางบ้านๆ ธรรมดาทั่วไป แต่ถ้าเป็นวาฬที่อัพ CulinaryTongue ขั้นสองแล้วละก็ จะได้ Vit + 80 Def + 30 และระยะเวลาแสดงผลนานเป็นสองเท่าเลยทีเดียว นอกจากที่จะมีประโยชน์กับอาหารแล้ว อย่าลืมนะครับว่า เดี๋ยวนี้ด่าน PVP บางด่านก็เปิดให้ใช้ไอเทมได้แล้วด้วย ถ้าพกไอเทมประเภทอาหารไว้ดีๆ หลายๆ ชนิดแล้วอาจเป็นภาระของแกะน้อยลงมาก เลยทีเดียวครับผม และไม่นานนี้มีสกิลสาย C เส้นที่สาม GourmetHeart ออกมาสนับสนุนความสามารถนี้ ทำให้เมื่อ ใดที่เหล่าวาฬ กิน!!! จะได้โบนัส Hp + 100 Mp + 40 Sp + 10 ซึ่งแยกการกินอาหาร ขนมและเครื่องดื่มออกจากกัน

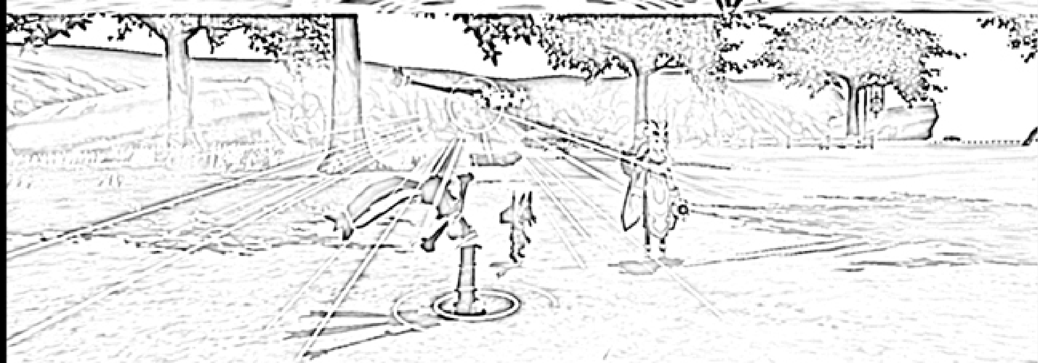
เป็นอย่างไรกันบ้างครับ เหล่าวาฬต่างๆ เริ่มสนใจมารับช่วงต่อร้านคุณจามอนบ้างหรือยัง ถ้าสับสนไม่รู้จะทำอาหารจานไหนดี ลองย้อนกลับไปดูนิตยสารฉบับที่สองได้เลยนะครับ มีบอกสูตร และผลที่ได้จากการกินอาหารไว้หมดแล้ว ฉบับนี้ก็ขอลาไปซดมาม่าลักสามชามละครับผม ซู๊ด....

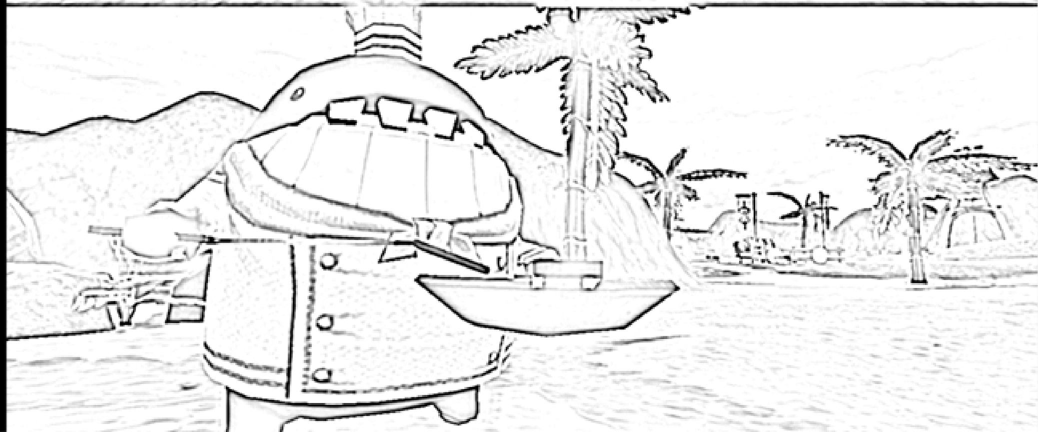
HERO SOCIETY











WORLD OF TAILS VOLUME 3

สวัสดีผู้อ่านทุกท่านและขอแสดงความยินดีกับเกมสิบสองหางออนไลน์ที่ครบรอบ 1 ปีการเปิดให้บริการแบบ Open Beta ด้วยนะครับ นับว่าเป็นเกมไทยเกมแรกที่ประสบความสำเร็จสูงสุดในการเปิดให้บริการ ทั้งในเรื่องของจำนวนผู้สนใจในตัวเกม คอนเทนส์ของเกม แพทช์ต่างๆ ที่มีการอัพเดทอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีปัญหาอยู่บ้าง มีดราม่าอยู่บ่อย แต่เกมก็ยังคงผ่านช่วงเวลาเหล่านั้นมา

TIMELINE

April | May | June | July | August | September

System
Server
Npc&More
Map
Chapter
Festival
PlayerSys.
Events
Arena
GuildBoss
Dungeon
MiniGame
Intersted Items

NEW MAP
Chapter 7
Chapter 8
Chapter 9
MAX lv. 55
MAX SKILL 6 lv. 60
Maoh's Tomb
NEW MAP

PATCH PREVIEW

27/04/2011 TTO v 4.00

หลังจากการเปิดทดสอบในรอบ Pre-Closed Beta กันไปแล้วถึงสองรอบ ในที่สุดเกมสิบสองหางออนไลน์ (12 Tails Online) ก็เปิดให้บริการกันอย่างเต็มรูปแบบ เสียที โดยเปิดให้บริการ Open Beta ในวันที่ 27 เมษายน 2554 มีเซิฟเวอร์ Carronian เปิดเป็นเซิฟเวอร์แรก

30/04/2011 TTO v 4.02

จากกระแสตอบรับอย่างล้นหลามต่อเกมสิบสองหางออนไลน์ จึงทำให้ทางผู้ให้บริการต้องเพิ่มเซิฟเวอร์ใหม่ Mupiea เพื่อรองรับจำนวนของผู้เล่นที่ เพิ่มมากขึ้น

04/05/2011 TTO v 4.03

เปิดระบบกล่องจดหมาย (Mail Box) เพื่อเตรียมพร้อมกับการแจกรางวัลใน Event ต่างๆ ที่จะจัดขึ้นในอนาคต

จนครบรอบ 1 ปี ต้องขอแสดงความยินดีและชื่นชมในความสามารถของทีมพัฒนา เกมเป็นอย่างมากครับ ที่ช่วยผลักดันเกมที่สร้างความสนุกสนาน และเป็นแรงบันดาลใจให้กับเกมเมอร์ไทยหลายคน อีกทั้งผลักดันวงการเกมไทยให้ก้าวไกลขึ้นมาอีกขั้น และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าในอนาคตอันใกล้นี้ สิบสองหางออนไลน์จะพัฒนาต่อไปไม่หยุดยั้ง เพื่อสร้างรอยยิ้ม ความสนุกแก่เกมเมอร์ทุกท่านครับ และเพื่อฉลองครบรอบ 1 ปี วันนี้เรา ขอนำเสนอเส้นทาง เรื่องราวการอัพเดทของตัวเกมนับตั้งแต่ อดีตจนมาถึงแพทช์สุดท้ายก่อนวันครบรอบการเปิดให้บริการ รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ จากทางผู้ให้บริการ เกมที่เคยจัดขึ้น ถ้าทุกท่านพร้อมแล้วก็ขอเชิญรับชมได้เลยครับ

October | November | December | January | February | March | April

Chapter 10/1-4 · Chapter 10/5 · Chapter 10/6-8 · Chapter 11/1-3 · Chapter 11/4-5

Halloween · Loy Krathong · Cristmas · Chinese New Year · Valentine

RP RANKING · MAX lv. 70 · SKILL 6

NEW MAP · Frozen Tower

18/05/2011 TTO v 4.06

หลังจากที่ Sky bug บอสระดับ Guild Boss ได้ออกอาละวาดอยู่ตัวเดียวโดดเดี่ยวนับแต่เกมเปิด คราวนี้ก็ถึงเวลาที่แมลงผลึก Crystal Bug ตื่นจากการหลับไหลอันยาวนาน มาร่วมป่วนหุบเขาหิมะอีก นอกจากนี้โคลอสเซียมได้มีการจัดงานประลองครั้งใหม่ขึ้น โดยเป็นงานประลองแบบจับคู่ 1:1 แพ้คัดออก เพื่อหาผู้ชนะที่แข็งแกร่งที่สุดกับ Fire Arena นั่นเอง

27/05/2011 TTO v 4.07

ผ่านไปแล้ว 1 เดือนนับจากการเปิด Open Beta แต่กระแสของเกมก็ยังแรงดีไม่มีตกจนต้องเพิ่มเซิฟเวอร์ที่สาม Pepponian เพื่อรองรับจำนวนผู้เล่นที่เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ เป็นครั้งแรก ของเกมที่มีการเปิดส่วนของมิชชั่น เนื้อเรื่องใหม่กับ Chapter 7 โดยมีการเพิ่มแคมป์ทะเลทรายแหล่งศึกษาอารยธรรมโบราณของด็อกเตอร์ลิซ่า



WORLD OF TAILS VOLUME 3

PATCH PREVIEW

02/06/2011 TTO v 4.08

LET'S ROCK!!! กับแพทช์ชุดแฟชั่นใหม่ในธีม Super Star นักร้อง นักดนตรี ทั้งร็อค ป๊อป คันทรี่ งานนี้เหล่าหาง จัดเต็มเวทีกันเลยทีเดียว โดยเซ็ทแฟชั่นนี้มีขายที่ร้านค้า Xinfu เว้นส่วนอาวุธที่ได้จากการเปิดใบ Golden Raffle นอกจากนี้ภายหลังจากการโจมตีของ Sky Bug และ Crystal Bug แล้วถึงเวลาที่หุบเขาแห่งลมจะต้องสั่นสะเทือน เมื่อ Ancient Bug ได้ตื่นจากการหลับไหลเช่นกัน แน่นอนเช่นเคยว่า งานนี้โคลอส-เซียมก็เตรียมพร้อมรับมือด้วยการจัดงาน ประลอง Plain Colosseum การประลองแบบจัดทีม 3:3 เพื่อฝึกฝีมือเหล่าหางด้วย

17/06/2011 TTO v 4.13-4.14

เพื่อให้การศึกษาโบราณสถานรวดเร็วมากขึ้น ด็อกเตอร์ลิช่าจึงเปิดรับสมัครเหล่าผู้กล้าเข้าร่วมทีมสำรวจสุสานพิรมิดแห่งมาโอห์ที่เต็มไปด้วยอันตรายต่าง ๆ ทั้งประตูลวง เขาวงกต ตลอดจนมัมมี่จอมเวทย์อนูบิ และตัวกษัตริย์มาโอห์ผู้ไม่ยอมตาย ค่าตอบแทนงานนี้ นอกจากไอเทมทั่วไปแล้ว ยังมี หมวก เครื่องประดับ และอาวุธเซ็ทมัมมี่ที่มาพร้อมกับความสามารถในการแพร่เชื้อโรคได้อีกด้วย ทั้งหมดนี้สัมผัสได้ในมิชชั่นแบบ Dungeon แรกของเกมกับ Maoh's Tomb และไกลออก ไปยังที่ ๆ ต่างจากทะเลทรายโดยสิ้นเชิงกระแสน้ำ ทะเลปั่นป่วนไปทั่วเนื่องมาจากการปรากฏตัวของ Reef Bug กิลด์บอสตัวที่ 4 ของเกมสิบสองหาง แมลงปะการังที่สร้างความหวาดกลัวแก่เหล่านักเดินเรือทุกคนด้วยพลังเวทย์ที่แข็งแกร่ง พลังทำลายล้างอันรุนแรง งานนี้หลบอุกกาบาตเมล็ดปะการังให้ดี!!!









06/07/2011 TTO v 4.16

ในที่สุด จากการหาทำเลตั้งร้านอยู่พักใหญ่ ดุกฟู ปลาดุกเศรษฐีก็ได้เปิดธนาคารทองคำรับแลกเปลี่ยนเงิน Gold เป็นทองคำก้อน (รูปแครอนลั้ลลา) เพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนอีกอย่างหนึ่ง โดยการซื้อขายทองนั้น ราคาของทองคำจะเปลี่ยนแปลงตลอดตามการซื้อขายแลกเปลี่ยนของผู้เล่นอีกด้วย

13/07/2011 TTO v 4.17-4.18

มิชชั่นใหม่ Chapter 8!!! เมื่อสิ่งที่เก็บซ่อนไว้ถูกเปิดเผย ความลับแห่งอารยธรรมโบราณกำลังกระจ่าง แต่ทว่าเงามืดยิ่งทวีความเก่งกาจมากขึ้น เปิดมิชชั่นใหม่ทั้งหมด 7 มิชชั่นพร้อมทั้งมอนสเตอร์ลึกลับไม่ว่าจะเป็นแมลงกระดาษทั้งสาม โบลดาสร่างดาบใหญ่ รวมถึงการ์เดียนแห่งเงาอีกทั้งยังปรับเพดานเลเวลสูงสุดขึ้นเป็นเลเวล 55 เพื่อเตรียมพร้อมรับสกิลสายใหม่ด้วย

20/07/2011 TTO v 4.19

ได้เวลาซ้อมรบประจำปีกับกองกำลังทั้งสองของเมืองแสงนำโดยแม่ทัพโบลดาสและอิธารุสสุดหล่อกับอารีน่าใหม่ Crystal Defend โดยแบ่งทีมกัน 5:5 เพื่อทำลายผลึกของอีกฝั่งให้ได้ โดยเป็นอารีน่าที่อาศัยความร่วมมือทักษะแผนการบุกและป้องกันของทุกคนในทีมจึงมันส์เกินจะบรรยาย อีกทั้งยังปรับเพดานเลเวลสูงสุดขึ้นเป็นเลเวล 55 เพื่อรอรับสกิลสายใหม่

27/07/2011 TTO v 4.21-4.22

Guild Boss ใหญ่ยักษ์ แมลงหุ้มเกราะ Mok Bug ที่คาดว่าหายสาบสูญไปนานแล้วได้ปรากฏตัวขึ้นพร้อมกับมุ่งหน้าตรงมาทางแคมป์งานนี้ผู้กล้าต้องรวมกำลังกันหยุดมันไว้ให้ได้! นอกจากนี้ยังเป็นแพทช์อัพเดทชุดที่ทุกคนต่างต้องการมามากที่สุดนั่นคือชุดเซ็ทแมลงที่มาพร้อมกับ ความสามารถในการป้องกันสถานะต่างๆ





09/08/2011 TTO v 4.23-4.24

เป็น NPC พ่อค้าอีกตัวที่หาทำเลตั้งร้านมานาน จนในที่สุดก็เก็บตังค์เช่าห้องแถวในเมืองแสงได้แล้วเปิดให้บริการแลกของกับเป็ดแอฟโฟร Pedo แม้ว่าของที่ใช้แลกจะโหด แต่เทียบกันแล้วก็คุ้มนะก๊าบ!

17/08/2011 TTO v 4.26-4.27

ปลดล็อคสกิลคลาสใหม่สาย C โดยผู้เล่นสามารถอัพสกิลใหม่ได้ที่เลเวล 55 เป็นต้นไป และสามารถอัพได้อีกทุกๆ 5 เลเวล โดยแพทช์นี้มีสกิลเข้าใหม่ตัวละครละ 8 สกิล ด้วยกัน! พร้อมทั้งเพิ่มเพดานเลเวลสูงสุดเป็น 60 นับว่าเป็น แพทช์ที่ผู้เล่นให้ความสนใจมากที่สุดอีกแพทช์หนึ่งเลยทีเดียว

07/09/2011 TTO v 4.30

ในที่สุดก็ได้เวลาย้ายถิ่นฐานกันอีกครั้งกับการมาของ Chapter 9 โดยเพิ่มแคมป์ใต้ดินซึ่งตั้งอยู่ตรงกลางระหว่าง หมู่บ้านจักรกลของตุ่นและเคหาสน์คูหาของเหล่าค้างคาว แพทช์นี้ยังเพิ่มมิชชั่นใหม่อีก 4 มิชชั่น มอนสเตอร์ใหม่ๆ เช่น เหล่าผักคลั่ง สัตว์หางลัทธิเงา รวมถึงศึกสุดท้ายกับการ์เดียนแห่งเงา

14/09/2011 TTO v 4.31

หลังจากที่ปลดเพดานเลเวลสูงสุดและเพิ่มสกิลใหม่แล้ว ถึงคราวของชุดใหม่อย่าง Royal Beast กันบ้าง ชุดเหล่าสัตว์หางขั้นสูง ดีไซน์เท่ สเตตัสงามๆ

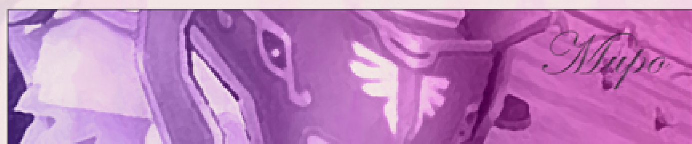






21/09/2011 TTO v 4.33

ดำดิ่งสู่โลกแห่งเงาอันไร้ขอบเขตกับมิชชั่น Chapter 9 ครึ่งหลังที่อัพเดทเข้ามาอีก 4 มิชชั่น (รวมมิชชั่นเนื้อเรื่องและ PvP แล้ว) พร้อมมอนสเตอร์ใหม่อย่างร่างมืดในจิตใจของเหล่าสัตว์หาง และเทพเงาซึ่งปรากฏกายต่อหน้าทุกคน งานนี้ไม่ง่ายแน่นอน! นอกจากนี้เป็นครั้งแรกของเกม สิบสองหางกับ Pet ประเภท Mount ที่สามารถโจมตี ระหว่างขี่ได้กับเจ้ามูโป้ติดเกราะ ใครมีมาครอบครองล่ะ เท่ไม่หยอกเลยนะนั่น

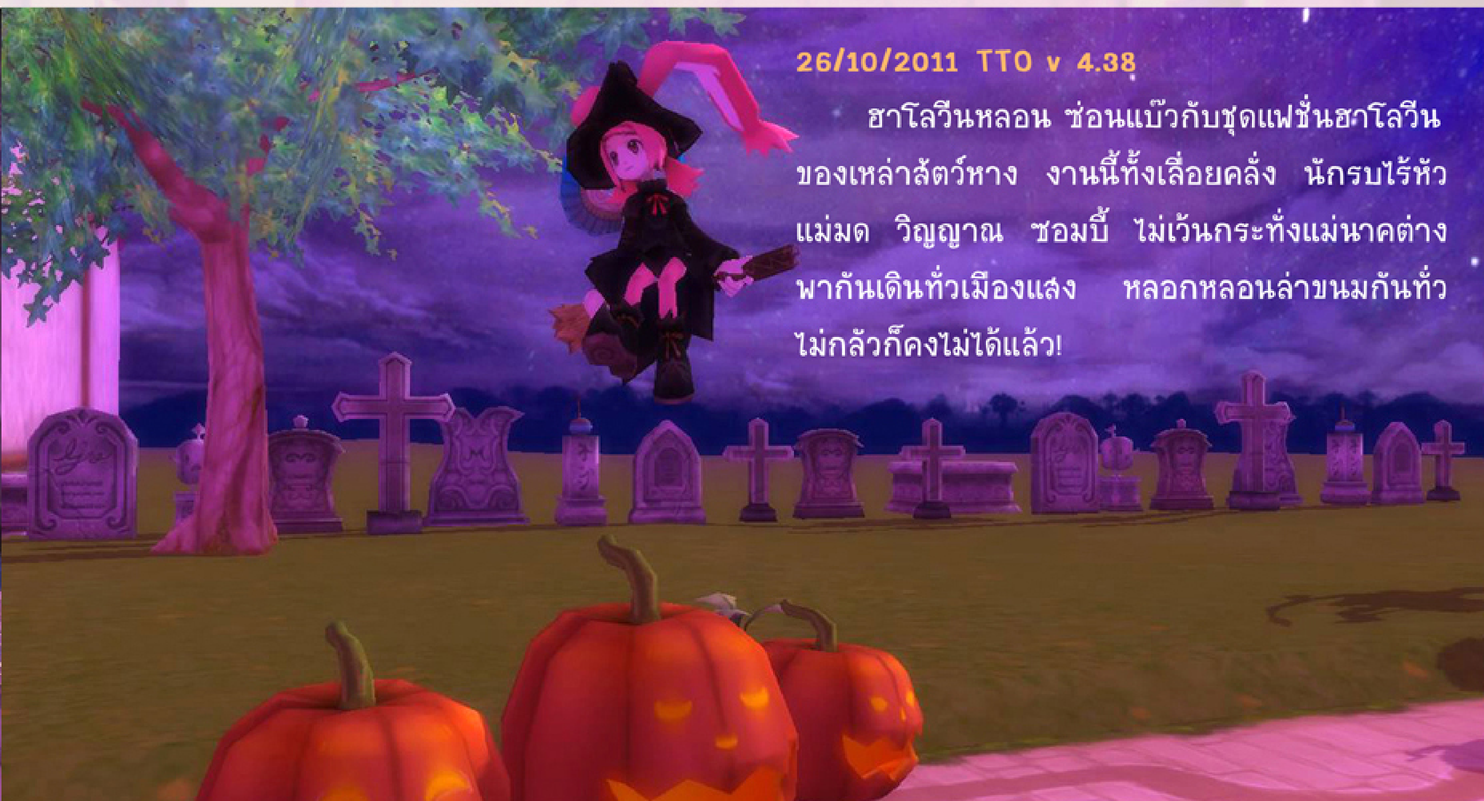


12/10/2011 TTO v 4.36

เปิดบ้าน 12Tails Fantasia กับ Mini game ครั้งแรก ของเกม Dance Audition โดยเป็นเกมดนตรีที่จะต้องกด ปุ่มให้ตรงกับจังหวะที่กำหนดไว้ เล่นเพลินเพลงเพราะ ใครจะต้องลากกระเป๋าออกจากบ้าน ใครจะค้นฟ้าคว้าดาวเชิญชาวหางมาแดนซ์กระจายกันได้เลย!

19/10/2011 TTO v 4.37

ในที่สุด หลังจากเปิดเกมมาได้ครึ่งปี ก็ถึงคราวที่เซิฟเวอร์ น้องเล็กอย่าง Pepponian ต้องลาจาก โดยมีการรวมผู้เล่น ในเซิฟเวอร์พริกหยวกม่วงเข้ากับเซิฟเวอร์ Mupiea เพื่อสร้างความคึกคักและอบอุ่นมากขึ้น



26/10/2011 TTO v 4.38

ฮาโลวีนหลอน ซ่อนแบ๊วกับชุดแฟชั่นฮาโลวีนของเหล่าสัตว์หาง งานนี้ทั้งเลื่อยคลั่ง นักรบไร้หัว แม่มด วิญญาณ ซอมบี้ ไม่เว้นกระทั่งแม่นาคต่าง พากันเดินทั่วเมืองแสง หลอกหลอนล่าขนมกันทั่ว ไม่กลัวก็คงไม่ได้แล้ว!

9/11/2011 TTO v 4.39

วันเพ็ญเดือนสิบสอง น้ำนองเต็มตลิ่ง เหล่าหางทั้งหลาย ชาย - หญิง ต่างร่วมกันสืบสานประเพณีไทยโดยการร่วมลอยกระทง ณ สวนแสง งานนี้มีกระทงให้เลือกหลายแบบตามกำลังทรัพย์แน่นอนว่าไม่มีการห้ามเล่นพลุดอกไม้ไฟ แต่อย่างใด แม้ว่าในเมืองแสงจะสงบเย็นสบาย แต่อารีน่านั้นกลับร้อนระอุอีกครั้ง เมื่อเหล่าผู้กล้านั้นต่างพากันลงชื่อแข่งขันในรายการ Steel Chaos โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 คน 4 ทีมโดยทีมใดยืนอยู่ใจกลางลานได้นานที่สุด จะเป็นฝ่ายชนะไปอีกทั้งชาวตุ่นยังได้เฮเมื่อมีของเล่นใหม่ทั้ง Pet ถังน้อยและรถถัง Mole Tank ด้วยนะ

16/11/2011 TTO v 4.40-4.41

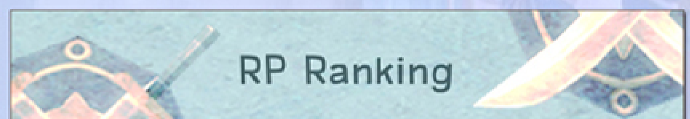
สุมไฟเพิ่มความร้อนแรงกับการอัพเดทอารีน่าใหม่กับศึกชิงธง Desolate War โดยเปิดศึกผู้เล่น 2 ทีม ทีมละ 7 คนฝ่ายใดยึดธงได้จนแต้มครบตามที่กำหนดก่อนก็จะเป็นผู้ชนะ นับว่าเป็นอารีน่าที่รอบรับผู้เล่นได้มากที่สุดถึง 14 คนด้วยกัน

04/12/2011 TTO v 4.44

Frozen Tower มิชชั่นแบบ Dungeon แห่งที่ 2 ของเกม เมื่อ Demi-god แห่งน้ำแข็ง Venero วางแผนยึดอำนาจจากเทพแห่งไฟโดยการทำพิธี ณ หอคอยเยือกแข็งที่สูงเทียมฟ้า เป็นหน้าที่ของผู้กล้า ที่จะต้องทำการยับยั้ง! เพิ่มมอนสเตอร์ใหม่ที่มาพร้อมกับมิชชั่นได้แก่มูโป้ยักษ์ เหล่าเพนกวินผู้หลงผิด ปีศาจน้ำแข็งกวางน้ำแข็งผู้พิทักษ์ และเวเนโร่ แน่นอนว่าไอเทมตอบแทนยังคงความคุ้มค่าเช่นเดิมกับชุดเซ็ทน้ำแข็งที่มาพร้อมกับความสามารถในการดูด Mp และป้องกันการดูด Mp แถมด้วยท่าโพสพิเศษแข็งโป๊ก!

14/12/2011 TTO v 4.45

เหนือระดับขึ้นไปอีกขั้นกับระบบใหม่ RP Ranking สำหรับผู้ที่มีค่าชื่อเสียง (RP) มากที่สุดในแต่ละเซิฟเวอร์ ใครเก่ง ใครเทพขอท้าประลอง!





WORLD OF TAILS VOLUME 3

PATCH PREVIEW



21/12/2011 TTO v 4.46

คริสต์มาส! เทศกาลใหญ่อีกเทศกาลหนึ่ง กับการส่งความสุขด้วยการแลกของขวัญกับเพื่อนสนิท คนรู้ใจ ชุดแฟชั่นซานตาคลอสสดใส ปราบเจ้าแมลงต้นสนที่แอบเนียนปลอมตัวเป็นต้นคริสต์มาสเข้าเมืองมา แม้ว่าในเมืองจะเป็นช่วงเวลาแห่งเทศกาล แต่สงครามนั้นยังดำเนินต่อกับ Chapter 10 ครึ่งแรก ที่มีการอัพเดทมิชชั่นใหม่ 3 มิชชั่น พร้อมด้วยหุ่นยนต์ใหม่อย่าง Carry Bot และ มังกร Lavu ที่กราดเกรี้ยวอีกด้วย



28/12/2011 TTO v 4.47

28/12/2011 TTO v 4.47 หมุนๆ ปั่นๆ กับ Mini Game ใหม่!!! เพนกวินน้ำแข็งใส เพียงแค่หยอดเหรียญแล้วหมุนให้เร็วที่สุด ลุ้นรางวัลใหญ่ Pet เพนกวินน้ำแข็งใสและรางวัลอื่นๆ อีกมากมาย







11/01/2012 TTO v 4.50 - 4.51

หลังจากที่มีระบบจัดอันดับไปแล้ว คราวนี้ก็ถึงคราวของจุดสูงสุดของระบบกับยศ Champion และ Grand Champion ที่จะมอบให้แก่ผู้ที่มีอันดับสูงสุดของแต่ละเซิฟเวอร์ งานนี้ใครติดอันดับก็จะสามารถ สวมใส่อุปกรณ์ระดับแชมเปี้ยนที่จะอัพเดทในอนาคต ได้อีกด้วย!

นอกจากนี้ยังได้อัพเดทระบบใหม่นั่นก็คือบอร์ดประกาศข้อความต่างๆ ไว้ให้ผู้เล่นได้ลงประกาศ เพิ่มช่องทางในการติดต่อกันอีกทางหนึ่ง

18/01/2012 TTO v 4.52

เทศกาลตรุษจีนที่มาพร้อมกับอั่งเปาซองแดง ไว้เปิดเสี่ยงโชค ลุ้นหมวกสิงโตเชิดสุดเท่ โคมไฟจีนสุดเก๋ แถมด้วยการปลดเพดานเลเวลสูงสุดเป็น 70 นอกจากนี้ยังเพิ่มมิชชั่นใหม่ 10/5 สงครามหุ่นยนต์ด้วย

25/01/2012 TTO v 4.53

อีกขั้นของความเก่ง กับสกิลใหม่สาย C โดยรอบนี้มีการอัพเดทสกิลเพิ่มมาอีกตัวละครละ 4 สกิลด้วยกัน แม้จะเพิ่มแค่ 4 แต่ดีกรีความโหดนั้นเกินร้อย!

08/02/2012 TTO v 4.55

ยามเมื่อความรักเบ่งบานไปทั่วเกมสิบสองหางกับแพทช์วันวาเลนไทน์ ด้วยอาวุธรูปหัวใจ แหวนคู่รักเลิฟๆ พร้อมด้วยซุ้มถ่ายรูปสวยๆ ท่ามกลางไฟแห่งสงคราม เมื่อหุ่นยนต์บุกมาถึงเมืองแสงในมิชชั่น 10/6 และ 10/7 อีกทั้งแพทช์นี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่อีกอย่างหนึ่ง นั่นคือการเปลี่ยนแปลงระบบสถานะ โดยมีการแยก ประเภทสถานะออกเป็นประเภทต่างๆ ซึ่งส่งผลโดยตรงกับสกิลสถานะและสกิลล้างต่างๆ งานนี้ไฟสงคราม ไฟดราม่าและไฟรักต่างก็ร้อนรุ่มพอกัน!





WORLD OF TAILS VOLUME 3

PATCH PREVIEW



15/02/2012 TTO v 4.56

งานมหกรรมกีฬามหาสนุกเริ่มขึ้นแล้วกับ Decathlon พบกับการแข่งขันต่างๆ อาทิ วิ่งแข่ง ทรงตัว หลบระเบิด ยิงเป้า และอื่นๆ อีกมากมาย มิชชั่นขำๆ สบายๆ ผ่อนคลายความเครียด!

01/03/2012 TTO v 4.58

หลังจากที่เว้นว่างมานาน ในที่สุด Guild Boss ตัวใหม่ก็ปรากฏตัวขึ้น เมื่อผนึกแห่งเทพเงาถูกปลดออก วงกตที่กักขังราชันย์แมลง Golden King Bug ได้เปิดประตูต้อนรับผู้กล้ามากความสามารถ งานนี้ระวังกันให้ดี มันจะโผล่มาโดยไม่รู้ตัว!

08/03/2012 TTO v 4.59

Nemesis Bug บอสระดับ Guild Boss ตัวสุดท้ายของช่วงปีแรกนี้ และว่ากันว่าเป็นบอสชนิดแมลงตัวสุดท้าย ของเกมด้วย ไม่ปรากฏที่มาแน่ชัดด้วยรูปร่างประหลาดเกินกว่าที่จะเป็นแมลงบนโลกนี้ เนเมซิสนั้นมีความสามารถรอบด้าน ทั้งพลังโจมตีที่รุนแรง ร่างกาย อันแข็งแกร่งจึงทำให้เป็นบอสที่ยากแก่การเอาชนะได้ หากทีมไร้ซึ่งทักษะและความสามัคคี

14/03/2012-25/04/2012 TTO v 4.60-v 4.66

ช่วงอาทิตย์นี้เป็นการอัพเดท Chapter 11 โดยอัพเดทอาทิตย์ละมิชชั่น พร้อมทั้งแคมป์ใหม่กลางป่าลึก ที่อยู่อาศัยของฮิปโปเผ่าเตมาซอน โดยเพิ่มมอนสเตอร์ใหม่ ทั้งเห็ดสามชนิด เสาหินโบราณที่คอยขัดขวางผู้เล่น รวมถึงเนื้อเรื่องที่เข้มข้นเมื่อเหล่าหุ่นยนต์บุกทำลายป่าของเทพดิน ทำให้เทพดินนั้นพิโรธจนออกไปยังสนามรบด้วยตัวเอง นอกจากนี้ยังอัพเดทเซ็ทแฟชั่นซัมเมอร์สุดฮอต ที่สวยถูกใจผู้เล่นเป็นอย่างมากไว้ให้ใส่ท้าลมร้อนกัน ส่งท้ายก่อนวันครบรอบ 1 ปีของเกมอีกด้วย









EVENT PREVIEW

9 - 30 June 2011 [7 July 2011]
ประกวด screenshot "12 หางสุด cool"

ครั้งแรกของเกมสิบสองหางออนไลน์กับกิจกรรมประกวดภาพ screenshot ในหัวข้อ "12 หางสุด cool" ซึ่งนับเป็นอีเวนท์ประกวดครั้งแรกของเกมงานนี้เหล่าชาวหางต่างร่วมสนุกกันมากมายเพื่อชิงรางวัลสุด cool กับเงิน 10,000 Jil!!!

21 - 26 June 2011 [27 June 2011] หางอาสาแห่งเมืองแสง

สำหรับผู้เล่นเก่าที่มีจิตอาสา อยากช่วยเหลือน้องใหม่ในการเล่นเกมสิบสองหาง งานนี้ GM ของเราได้เปิดหลักสูตร "หางอาสา" เพื่ออบรมเหล่าอาสาสมัครในการช่วยเหลือน้องใหม่โดยมีการสอนการเล่นเกมพื้นฐานระบบต่างๆ ที่ควรรู้ เทคนิคการหาเงินเบื้องต้นแก่ผู้ที่สนใจเป็นอาสาสมัคร งานนี้จบหลักสูตรไปยังแถม Pet น้อง carron ไว้ให้เดินตามอีกด้วยนะ!

24 June - 10 July 2011 [13 July 2011]
ประกวด screenshot "Planking"

ระบาดกันไปทั่วเมืองกับท่านอนคว่ำสุดฮิต "Planking" แน่นอนว่าสิบสองหางของเรานั้นไม่ตกเทรนด์ฮิตเหมือนกัน เมื่อใส่เซ็ทอาวุธและเครื่องประดับจาก Maoh's Tomb แล้วกด post เพื่อนอนคว่ำแพลงกิ้ง ถ่ายรูปมุมเด็ดๆ ส่งมาชิงรางวัลใหญ่ 10,000 Jil เช่นเคย!!!

6 - 10 July 2011 GM ซ่าท้า PvP

เมื่อเหล่า GM ออกอาละวาด งานนี้เป็นหน้าที่ชาวหางต้องปราบให้อยู่หมัด เหล่า GM ลงสนามประลอง PvP หากฝั่งชาวหางชนะรับไอเทมหมวกและนกหวีดปาร์ตี้ไปเลย! (หากฝั่ง GM ชนะก็รับหมวกกับนกหวีดไปใส่เย้ยชาวหางเช่นกัน...)

24 June - 10 July 2011 [31 July 2011]
CGN ARENA 3vs3

รายการแข่งครั้งแรกของเกมสิบสองหางออนไลน์กับการจับมือกันระหว่าง IDCC ผู้ให้บริการเกมสิบสองหางและนิตยสาร Compgamer จัดการแข่งขันเพื่อหาสุดยอดชาวหางที่แข็งแกร่งที่สุดจากทั้งสามเซิฟเวอร์ งานนี้ร้อนระอุดุเดือดกันสุดๆ (ในวันแข่งรอบสุดท้ายได้ยกเลิกการแข่งของเซิฟเวอร์ Pepponion ไปจึงทำให้มีผู้ชนะแค่สองทีมจากสองเซิฟเวอร์เท่านั้น)

27 July - 2 August 2011 [5 August 2011]
ค้นล่า หา PEDO

นับว่าเป็นกิจกรรมที่ปวดตับที่สุดในปีนี้ก็ว่าได้ เมื่อ Pedo เป็ดแอฟโฟร่หายตัวไปเพื่อหาทำเลที่ตั้งร้านใหม่ ร้อนถึงชาวหางหาตัวกันให้วุ่นไปหมด แถมเจ้าตัวยังซ่อนเก่งหลบเนียนอีกต่างหาก จบช่วงกิจกรรมใครมีเบาะแส Pedo ครบทุกสถานที่ซ่อน มีรางวัลน่าจับเป็น Pet แครอทม่วงสุดแรร์นะ!







WORLD OF TAILS VOLUME 3

17 - 28 August 2011 [7 September 2011]
ประกวดแฟนอาร์ท "เพื่อน 12 หางของฉัน"

การประกวดภาพ Fan Art ครั้งแรกของเกมสิบสองหางในหัวข้อ "เพื่อน 12 หางของฉัน" ชิงเงินรางวัล 30,000 Jil และยังไม่เพียงแค่นั้น สำหรับผู้เข้ารอบ 10 คนสุดท้ายยังได้รับตุ๊กตา "น้องวาฬหลอ" ไปนอนกอดอีกด้วย และสำหรับรูปที่ชนะก็ยังได้ขึ้น โชว์ในหน้า Loading อีกต่างหาก!

12 - 18 September 2011 TAIL ROULETTE 777 ลุ้นเด็ดเจ็ดวัน

กิจกรรมวัดดวงที่เป็นที่กล่าวขวัญและเป็นที่จดจำของชาวหางไปอีกนานกับการหมุนวงล้อนำโชคลุ้นรับไอเทมมากมายชนิดที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน เจ็ดวันนี้ ใครโชคดี งานนี้มีเฮ!!!

28 September - 5 October 2011 EXPx2 ฉลองปิดเทอม

กิจกรรมคูณค่าประสบการณ์ครั้งแรกของเกมสิบสองหางต้อนรับปิดเทอม กับการเพิ่มค่าประสบการณ์หลังจบมิชชั่นสุดฮิตอย่างมิชชั่น 3/4 มิชชั่น4/3 มิชชั่น5/2 มิชชั่น6/2 น้องๆ หนูๆ เวลพุ่งกระฉูดอัพกระจายฉลองปิดเทอม สนุกสนานแน่นอน!

10 - 24 October 2011 box box มหาสนุก

มาอีกแล้วกับของแจกฟรี! งานนี้เป็นกล่องวัดดวง Lucky box แจกให้กับชาวหางทุกวันตลอดระยะเวลากิจกรรม แค่ล็อคอินหน้าเวปเพื่อรับกล่องเสี่ยงโชคเท่านั้น! ส่วนจะเปิดได้อะไรนั้น....ก็ขึ้นอยู่กับดวงคุณเองแล้วแหละนะ

5 - 12 October 2011 EXPx2 ยกสอง ฉลองปิดเทอม

หลังจากที่คูณค่าประสบการณ์ไปกันแล้วรอบหนึ่งแต่ก็ยังไม่เพียงพองานนี้จึงมียกสองตามมา พร้อมด้วยการเพิ่มมิชชั่นที่มีการคูณค่าประสบการณ์ด้วย นั่นคือมิชชั่น 7/3 และมิชชั่น 8/6 เวลอัพกันทั้งรุ่นเล็กรุ่นใหญ่เลยทีเดียว!

24 October - 16 November 2011 [18 November 2011]
ประกวด screenshot "ดราม่าฮาตาคุ"

นึกถึงสิบสองหางก็ต้องนึกถึงดราม่าเป็นของคู่กัน หัวข้อประกวดภาพ screenshot คราวนี้เลยดราม่ากันสุดๆ กับ "ดราม่าฮาตาคุ" จำลองบทบาทเป็นพระเอก นางเอก นางร้าย ตัวประกอบ และ บทอื่นๆ ตามแต่จะดราม่าและฮาครีนไปด้วย ส่งภาพลุ้นรับ 3,000 Jil และยารีเซ็ทสกิลฟรี!

25 November - 6 December 2011 [7 December 2011] T-shirt Fan Club 12 หาง

ยังคงเอาใจนักวาด นักออกแบบกันอย่างต่อเนื่องกับกิจกรรมออกแบบลายเสื้อยืดให้กับตัวละครทั้งสิบสองตัวของเกมสิบสองหางโดยผู้ชนะในแต่ละหางนอกจากจะได้รับ 10,000 Jil แล้ว ลายเสื้อที่ชนะยังจะได้สกรีนลงบนเสื้อจริงอีกด้วย! พร้อมกับรายได้ส่วนหนึ่งจากการขายเสื้อจะแบ่งให้กับเจ้าของลายอีกต่างหากทั้งคุ้มทั้งภูมิใจกันเลยทีเดียว





WORLD OF TAILS

EVENT PREVIEW

VOLUME 3













21 - 27 November 2011 Jamon เชฟโหดกระทะเหล็ก

กิจกรรมแจกของอีกแล้วครับ! งานนี้ถึงคิวลุงวาฬจามอนที่จะมาท้าเหล่าชาวหางปรุงอาหารให้ถูกใจลุงวาฬของเรา เพียงแค่เลือกอาหารที่คิดว่าลุงจามอนจะถูกใจ อยากกินในเวลานั้นให้ถูกต้อง ก็รับรางวัลไปเลย!

11 - 23 November 2011 [28 November 2011]
ประกวด screenshot
"ลอยกระทง บุญจะส่งให้เราสุขใจ"

วันลอยกระทงปีนี้ ร่วมสืบสานประเพณีอันงดงามของไทย โดยการลอยกระทงที่สวนใจกลางเมืองแสง และเก็บภาพความงดงาม ประทับใจส่งมาชิงรางวัลชฎากระทงและหมวกใบตองใส่กันให้สุขใจเอย

9 - 25 November 2011 [30 December 2011]
Carron Avatar

หลังจากที่ช่วงน้ำท่วม ทั้งปลาไหล วาฬก็ต่างเป็นอวตาร์ฮิตกันทั่วบ้านทั่วเมือง งานนี้แครอทจอมซนของเราก็ไม่น้อยหน้าออกอวตาร์เองกับเขาเหมือนกันพร้อมจัดประกวดออกแบบชิงรางวัลตุ๊กตาน้องแครอท และ pet แครอทม่วงสุดหายาก ใครชนะใจกรรมการก็รับไปเลย!

13 December 2011 - 8 January 2012
[14 - 15 January 2012] Fire&Ice Tournament

ร้อนระอุ ดุเดือดกับการแข่งขันครั้งที่สองของเกมสิบสองหางออนไลน์กับศึก 3vs3 Fire&Ice Tournament เพื่อเฟ้นหาสุดยอดทีมผู้กล้าที่มีฝีมือเป็นอันดับ 1 ของเกม 12 หางออนไลน์ งานนี้ตื่นเต้น เข้มข้น ลุ้นระทึกกับการแข่งขันทั้งรอบออนไลน์ตามเซิฟเวอร์ต่างๆ และรอบชิงแชมป์ที่งาน Thailand Game Show 2012 ชิงเงินรางวัลชนะเลิศสูงถึง 20,000 บาท!

26 January - 1 February 2012
ตรุษจีน 12 หางแจกอั่งเปา

ตรุษจีนปีนี้เหล่าสัตว์หางสุขี เกม 12 หางแจกอั่งเปาให้ตี๋หมวยให้มั่งมีตลอดปี แจกทุกวัน วันละ 1 ซอง ปีนี้จะโชคดีได้อะไรเป็นแต๊ะเอียก็เปิดซองลุ้นกันเองน่อ



1 - 14 February 2012 [22 February 2012]
ประกวด screenshot "12 หาง วาเลนไทน์ เลิฟบุเลิฟบุ"

ประกาศก้องบอกรักให้โลกรู้ แชร์ภาพหวานๆ ประทับใจในวันวาเลนไทน์ ไม่ว่าจะถ่ายคู่กับคนรัก เพื่อน กิ๊ก และอื่นๆ ร่วมสนุกชิงรางวัลตุ๊กตาแครอนยิ้มหวานรับวันแห่งความรัก







เฮฮาเริงร่า รับปิดเทอม!!..

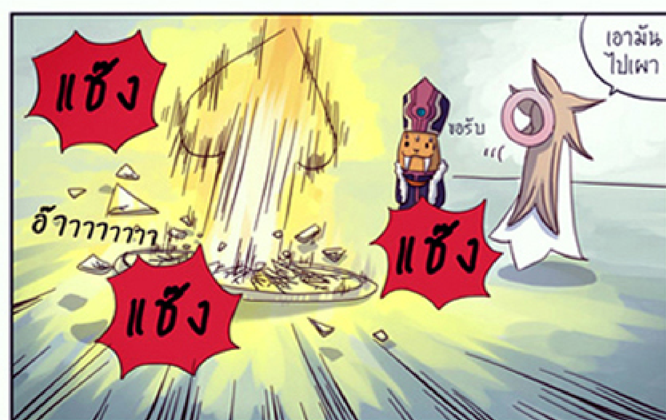
เงิม..เงิม..เงิม!!

ตอน : เงานั้นมาก่อนแสง และอยู่ทุกแห่งหน









วาดโดย jitmett

WORLD OF TAILS

VOLUME 3

EVENT PREVIEW



ตลอด 1 ปีที่ผ่านมา สิบสองหางออนไลน์นั้นมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องไม่หยุดยั้ง แม้ว่าจะมีเหตุการณ์ต่างๆ ทั้งที่คาดคิดและไม่ได้คาดคิดเกิดขึ้นมากมาย แต่สิ่งหนึ่งที่ยังคงอยู่เสมอมานั้นคือความสนุกสนาน มิตรภาพระหว่างเพื่อนที่คอยช่วยเหลือกันเก็บเลเวล ล่าบอส หาของด้วยกัน

ในปีที่สองของสิบสองหางออนไลน์นั้น ความสนุกเหล่านี้คงยังไม่จางหายไปง่ายๆ จากแผนการอัพเดทเกมของทางทีมพัฒนาที่มีการเอ่ยถึงในงาน Thailand Game Show ที่จัดเมื่อต้นปีที่ผ่านมาจะเห็นว่ายังมีมิชชั่นใหม่ เนื้อเรื่องส่วนขยาย Dungeon Event เทศกาลต่างๆ รวมถึงมอนสเตอร์และไอเทมใหม่ๆ ด้วยเช่น Water Dungeon ที่มีการเผยภาพ Concept Art ของมอนสเตอร์

1 - 22 March 2012 [23 March 2012] ประกวดการ์ตูน 4 ช่อง "เฮฮา ธิงร่า รับปิดเทอม ฮิม ฮิม ฮิม"

เอาใจเหล่านักวาดกันอีกครั้ง กับกิจกรรมประกวดวาดการ์ตูนสี่ช่องลุ้นรางวัลเสื้อยืดลายสัตว์หางฟรี! พร้อมทั้งนำการ์ตูนที่ชนะขึ้นหน้าจอ Loading อีกต่างหาก! แล้วช่วงเวลาว่างๆ ไม่รู้จะทำอะไรในช่วงปิดเทอมก็จะหมดไป มุขใครฮา ภาพใครสวย ถูกใจประชาชนก็รับทรัพย์ รับของไปเลย!



14 - 20 March 2012 บันไดสายรุ้ง

เกมบันไดงูสุดสนุก เพียงแค่ทอยลูกเต๋าให้ถึงเส้นชัยก็รับไอเทมไปเลยฟรีๆ โชคดีขึ้นบันไดสายรุ้งสู่เส้นชัยแต่ถ้าโชคร้ายฟ้าผ่ากลับลงไปด้านล่างๆ ใหม่จะบินไปเข้าเส้นชัยได้หรือไม่และจะมีอะไรรออยู่ ทอยลูกเต๋าลุ้นได้ทุกวันตลอดช่วงกิจกรรม!

29 March - 3 May 2012 [4 May 2012] ประกวดภาพแฟนอาร์ท "12 หาง Anniversary 1 ปีแล้วจ้า"

งานประกวดส่งท้ายก่อนครบรอบ 1 ปีเกมสิบสองหางร่วมวาดภาพแสดงความยินดี ฉลองครบ 1 ขวบปีกับเกมไทยที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดโดยมีรางวัลเจ้าประจำ ตุ๊กตาน้องแครอน และเงิน 10,000 Jil สำหรับผู้ชนะใจทั้งกรรมการ และผู้ชมทั่วไป และสำหรับผู้ส่งภาพทุกคนยังได้รับยารีเซ็ทสกิลฟรีคนละขวดด้วยจ้า!

4 - 15 April 2012 [16 April 2012] Summer Rally

กลับมาอีกครั้งกับเกมบันไดงู คราวนี้มาในธีมหน้าร้อนลอยห่วงยางกลางทะเลให้ชื่นใจทอยลูกเต๋าลุ้นรับไอเทมสุด cool เพียงแค่ล็อคอินเข้าไปทอยลูกเต๋าวันละครั้งในช่วงเวลากิจกรรม งานนี้ใครไปถึงเส้นชัยก็รับไอเทมไปเลย!

18 - 30 April 2012 [1 May 2012] Summer Rally 2

ด้วยเสียงเรียกร้องล้นหลามมากมายกับกิจกรรม Summer Rally งานนี้ทีมงานใจดีจึงได้จัดภาค 2 ส่งท้ายกันอีกรอบกับการทอยลูกเต๋าบันไดงู ลุ้นไอเทมฟรีทุกวัน! ใครพลาดรอบนี้อาจต้องรออีกทีคราวหน้าเลยนะ!

และบอสออกมารวมถึงเงื่อนงำของดันเจี้ยนที่ปรากฏให้เห็นมานานพักหนึ่งแล้ว โดยหากใครไปลองคุยกับปู่เต่าที่แคมป์ Crystal Beach จะเห็นว่าปู่พูดถึงเกาะโจรสลัดซึ่งตรงนี้คาดว่าจะเป็นดันเจี้ยนใหม่ในอนาคตด้วย

สกิลสาย C สำหรับการปลดเพดานเลเวลสูงสุดในครั้งต่อๆ ไป ทั้งสกิลที่จะอัพเดทสกิลสาย A และ B เดิม กับสกิลสาย C ที่เป็น Unique ที่เป็นสายพิเศษไม่ขึ้นกับสกิลสองสายในคลาสแรกตามที่ทีมพัฒนาได้เคยแง้มๆ เอาไว้บางส่วน การอัพเดทเพิ่มเติมในส่วนของระบบกิลด์ให้ครบถ้วนตามที่ได้ออกแบบไว้ตอนต้น รวมถึงระบบสงครามกิลด์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

มิชชั่น Dungeon สำหรับแคมป์ที่เหลือ ไม่ว่าจะเป็นแคมป์ใต้ดินที่เนื้อเรื่องน่าจะโยงไปถึงเทพเงาหรือไม่ก็หุ่นยนต์ (เนื่องจากว่าตั้งอยู่ตรงกลางระหว่างถ้ำที่อยู่อาศัยของค้างคาวและเมืองจักรกลของตุ่นรวมถึงอยู่ใกล้วังแห่งเทพเงาด้วย) หรือจะเป็นแคมป์ป่าที่มีชนเผ่าอาศัยอยู่ พร้อมทั้งมีนักวิจัยซึ่งทำการศึกษาอยู่ที่แคมป์นั้น

สุดท้ายคืออัพเดทอื่นๆนอกเหนือจากในลิสต์ของ Master Plan ของทีมงานที่จะมา Surprise สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้เล่นในปีที่สองนี้

ก็ต้องคอยติดตามกันต่อไปสำหรับเกมออนไลน์สายพันธุ์ไทยที่ประสบความสำเร็จสูงสุดเท่าที่เคยมีมา ก้าวสู่ปีที่สองอันน่าตื่นตาตื่นใจกับเกมสิบสองหางออนไลน์ครับ



สวัสดีครับ ผม Mebel ก่อนอื่นก็ต้องขอขอบคุณผู้อ่านทุกคนที่ติดตามนิตยสารของเราด้วยดีเสมอมา และขอแสดงความยินดีกับเกม 12 หางออนไลน์ซึ่งเปิดมาได้แล้ว 1 ปี ช่างเป็นเกมทรงศักยภาพเสียจริง ไม่ต้องมีโปสเตอร์แบนเนอร์ตามร้านเกม ก็สามารถสร้างผลประกอบการได้ถึง 50 ล้านบาทเลยทีเดียว

ในคอลัมน์ "ครั้งหนึ่งในสิบสองหาง" หรือ "Once in 12Tails" นี้ จะเป็นคอลัมน์แรกและคอลัมน์สุดท้ายที่ผมเขียนขึ้น เรื่องราวหลักๆ จะเกี่ยวข้องกับการบอกเล่าเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ของเกมนี้ในรอบ 1 ปี โดยผู้ที่เริ่มเล่นตั้งแต่อาทิตย์แรกของ Open Beta Test ทั้งหมด 4 ท่าน และนักเต้น Dance Audition ประจำเซิฟเวอร์มูเปียอีก 1 ท่าน

ท่านแรกเป็นคนชวนผมเล่มเกมนี้ครั้งแรกตั้งแต่ชุดแมลงยังไม่เข้ามา เขาชื่อ จือ Floating อยู่เซิฟเวอร์มูเปีย ปัจจุบันเล่นแกะ ค้างคาว และกระต่าย ถัดมาเป็นหนึ่งในเพื่อนร่วมกิลด์ DestiNy ที่ช่วยเหลือผมจนมีวันนี้ได้ เขาชื่ออิส RAJI อยู่เซิฟเวอร์มูเปียเล่นหมาป่าเป็นหลัก ท่านที่สามเป็นศิลปินผู้วาดสารบัญของนิตยสารนี้ตั้งแต่เล่มแรกจนถึงปัจจุบัน ผมเรียกเธอว่า พี่หวาน sweetcrescent ปัจจุบันอยู่เซิฟเวอร์แครอนเนี่ยน เล่นหางสายบู๊เป็นหลัก ถัดมาเป็นนักเต้นประจำเซิฟเวอร์มูเปียสังกัดกิลด์ TsunDerE ผู้คลั่งไคล้ในการเล่นกระต่ายจนถึงขีดสุด ชื่อว่า พี่บัน

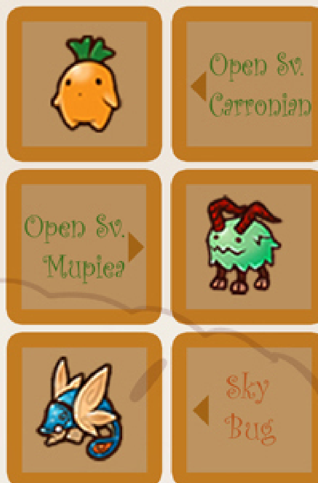
สวัสดีครับทุกท่าน ถ้าอย่างนั้นก่อนอื่นเรามาเริ่มที่ช่วงเกมนี้เปิดตัวใหม่ๆเลยช่วงนั้นเป็นอย่างไรบ้างครับ?

จือ: เท่าที่เห็นก็คือคนออกันที่แพนด้าแดงเยอะมาก และก็วันแรกมีปัญหาเรื่องทาวน์ คนจะไม่รู้เรื่องทาวน์กัน ฉะนั้นคนเข้าเกมมาจะไม่เจอกันเท่าไหร่ อย่างบางทีเข้ามาแล้วไม่เจอเพื่อน ตอนนั้นยังไม่รู้ว่าทาวน์แชนแนลคืออะไร และเวลาเข้ามิชชั่นค่อยมาเจอกัน ทีหลังเพิ่งรู้ว่าย้ายทาวน์แชนแนลได้อะไร อย่างนี้ ไปทาวน์ 3 ทาวน์ 4 คือตอนแรกที่ แครอนเนี่ยนจะเต็มทั้งสามรีม (Realm) เลย เข้ายากมาก บางทีเข้าแล้วก็ Realm down บ้าง ตอนแรกที่เซิฟมูเปียเปิดมาก็ยังไม่ย้ายเพราะขี้เกียจย้ายไป แต่ตอนหลังก็ย้ายไปเพราะขี้เกียจรอเข้า [เซิฟแครอนเนี่ยน]













อิล: ก็ตอนนั้นจำได้ว่ากำลังหาเกมใหม่เล่นอยู่ก็มาเจอเกมนี้เข้า ครั้งแรกที่เข้ามาก็เป็นกันหมดทุกคนเลย รวมทั้งผมด้วย คือจะติดคำถามยอดฮิตว่า "เก็บเลเวลที่ไหนครับ" แรกๆ คนก็เยอะดีครับ เมืองคึกคักกันเกือบทุกทาวน์ แชลแนลเลย ผมเองตอนนั้นก็เข้ามาเล่นแบบจรไปจรมาบ้าง ตอนแรกก็เล่นหมาป่าอยู่ซักพัก ช่วงมิชชั่นที่สามเป็นต้นไปเริ่มเบื่อๆ เลยสร้างลิงมาเล่นเป็นตัวที่สองครับ แล้วก็เลยถือโอกาสสร้างแกะเพิ่มอีกตัวไปด้วย รวมๆช่วงจนถึงสิ้นเดือนเมษายนก็มีตัวละครครบสามตัวเลเวล 20 พอดีครับ



พี่หวาน: ช่วง Open ใหม่ๆ ที่พี่เข้ามาเจอคือ เหมือนจะเป็นสังคมเกมออนไลน์ที่ดีมากๆ ไม่เหมือนเกมอื่นที่เข้ามาแล้วจับดาบไล่ฆ่ามอนตัวใครตัวมัน แต่เกมนี้ต้องอาศัยความร่วมมือ แล้วช่วงแรกๆ เรียกว่าเปิดห้องขึ้นมาถึงไม่ใช่ด่านเก็บเลเวลก็มีคนจอยมาเรื่อยๆ เพราะทุกคนยังไม่ผ่านกัน แล้วพอห้องเต็มไม่จำเป็นว่าต้องมีแกะ ทุกคนสามารถไปลุยกันได้เลย ถ้าเฟลก็ออกมานั่งขำๆ ยังไม่มีการแบ่งแยกว่าตัวอะไรเก่งหรือไม่เก่ง (แล้วก็พี่จำได้ว่าตอนแรกๆ แพนด้าเยอะมาก) เหมือนทุกอย่างยังอยู่ในภาวะสมดุล แล้วก็ปัญหาแรกที่เกิดตามมาก็คือ เซิฟแครอนเนี่ยนรีม 2 ล่ม เหลือแต่รีม 1 กับ 3 แล้วตอนนั้นเป็นช่วงที่เกมเปิดใหม่ๆ คนก็ล้นเซิฟเวอร์ ยิ่งช่วงเวลาคนเยอะๆ ทุ่มนึง - สี่ทุ่มนี่จะ full ยาวทั้งสองรีม พี่เคยนั่งพยายาม Login เซิฟแครอนเนี่ยนช่วงที่รีม 2 พังนี่ 4 ชั่วโมง ก็เข้าไม่ได้จนเกือบเดือนทีมงานถึงได้แก้ปัญหาโดยการเอาเครื่องเซิฟเวอร์ใหม่มาเปลี่ยนทำให้แครอนเนี่ยนรีม 2 เข้าได้เหมือนเดิมกับเพิ่มเซิฟเปปปอน แต่พี่ว่ามันแก้ปัญหาช้าเกินไปแล้ว มันเลยช่วงเวลาที่ผู้เล่นพีคหนักๆ ไปแล้ว คนเข้ามาใหม่เริ่มจะน้อย และนั่นก็ทำให้เซิฟเปปปอนคนน้อยมาตั้งแต่ช่วงแรกๆ แล้วก็ปัญหาที่สองที่ตามมาก็คือ การปรับแมวเกม





เจมส์: ผมเล่นตั้งแต่ก่อนมีกิลด์แคมป์ครับ สมัยที่ต้องนั่งเครื่องบินตะลุยด่านเลยก็ว่าได้ ตอนนั้นตามด่านเลเวลอะครับเต็มไปด้วยคนมากมายเลย มันก็บรรยากาศต่างกับตอนที่มีกิลด์ ตอนที่ไม่มีกิลด์นั้นเราจะได้พบกับคนอื่นที่ไม่รู้จัก ซึ่งต่างกับตอนมีกิลด์เห็นแต่คนในกิลด์ส่วนใหญ่ แต่ก็รู้สึกดีครับที่มีระบบกิลด์ทำให้เรารู้จักพี่ๆ ในกิลด์สนิทสนมกันมากขึ้น ช่วยเหลือกัน ให้คำแนะนำกัน สร้างมิตรภาพต่อกันครับ และก็ชอบตรงที่สามารถไปมิชชั่นแคมป์ได้ทำให้เราเลือกที่จะไปพบคนข้างนอกได้ด้วยครับ

Once in 12 Tails

ทีนี้เดือนพฤษภาคม 2554 ก็จะมี Sky Bug, Crystal Bug ตอนนั้นมีความเห็นอย่างไรครับ?

จีอ: ก็ Sky Bug ตอนมาทีแรกน่าจะสองสามวันแรกดรอปแฟชั่นเลเวล 5 ด้วยอย่างเช่น ถ้าชนะรอบนึงจะดรอปของกระต่าย 3 ชิ้นไปเลย เป็นหมวก เป็นร่ม เป็นชุด ถ้าฆ่าได้ 1 ครั้งมันจะดรอป 3 ชิ้นไปเรื่อยๆ หลังจากนั้นเขาก็เอาแฟชั่นออกแล้วไปลงใน Raffle แทน รู้สึกว่ามีดราม่าเยอะในบอร์ดพอสมควร แต่สุดท้ายก็เงียบไป คริสตัลบั๊กสมัยนั้นยังไม่ Advance คือคริสตัลธรรมดาจะพ่นไฟน้อย มากก็เลยยังผ่านกันค่อนข้างง่ายอยู่ แต่ด้วยความที่เลเวลเฉลี่ยแค่ 30-40 ก็ยังถือว่ายากอยู่เพราะบอสตีแรงมากและต้องใช้แกะเยอะ 3-4 ตัวอยู่ถึงจะผ่านได้



พี่หวาน: เรื่องบอสสกายบั๊กกับคริสตัลบั๊ก มีความรู้สึกว่าเกมนี้บอสไม่ค่อยน่าดึงดูดให้เล่น เพราะส่วนมากในเกมออนไลน์ทั่วไปคนจะล่าบอสกันเพราะต้องการของมากกว่า แต่นี่ของก็ระบบแรนด้อม ถึงจะลงไปกับเพื่อนที่ไว้ใจแต่ก็ไม่รับประกันว่าเราจะได้ของ สิ่งที่น่าสนุกของบอสในเกมนี้คือเรียนรู้พฤติกรรมของบอสแล้วก็แก้ทางมันมากกว่า ซึ่งพอแก้ได้แล้วความท้าทายก็หมด

แล้วเพิ่มเซิฟเวอร์เปปปอน และ Chapter 7 คิดว่าไงบ้างครับ?





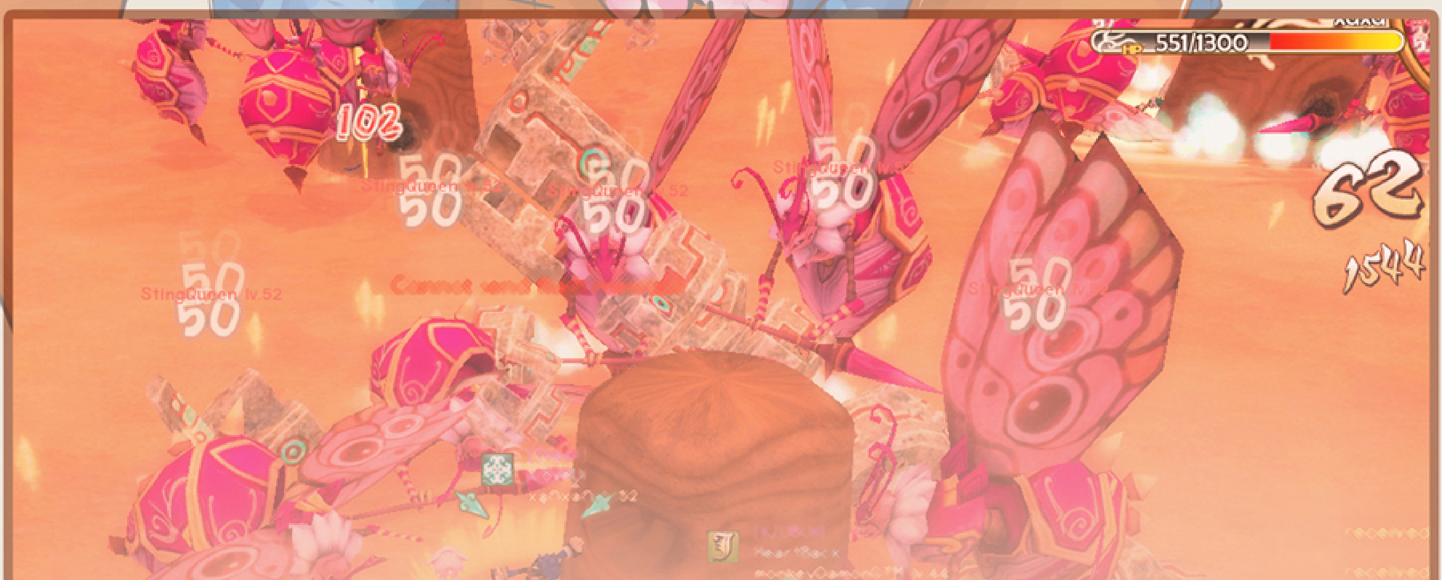




MAY 2011

อิส: เท่าที่ผมพอจะจำได้นะครับ เซิฟเปปปอนนี่ตอนนั้นมีการจัดกิจกรรมแจกแครอนเนี่ยนให้ โดยให้ผู้เล่นที่อยู่เซิฟเปปปอนมาฝึกคอร์สกับจีเอมช่วยเหลือผู้เล่นใหม่น่ะครับ ตอนนั้นรู้จะคึกคักกันมาก แหะๆ น่าเสียดายที่มันคึกคักแค่ตอนมีกิจกรรม หลังๆ เลยกลายเป็นเหมือนเซิฟสำหรับผู้ที่เหนื่อยล้าในมูเปียและแครอนเนี่ยนไปกลายๆ เพราะจะย้ายไปที่นั่นกันหมดเลยน่ะครับ





นี่บัน: สำหรับ Chapter 7 ยิ่ง 7/3 ทำเอาบันอยากรู้จักคนออกแบบด่านนี้เป็นการส่วนตัวเลยล่ะครับ เล่นแรกๆนี่คิดแล้วคิดอีกว่าทำไงให้ผ่าน กับอีกอย่างคือมันทำให้เกิดกระแสลิงดินขึ้น ทำให้หลายคนรู้สึกไม่ดีว่าตัวละครในเกมมันเริ่มเสียสมดุลน่ะครับ ที่จริงต่อให้ไม่มีลิงดินก็ผ่านได้อยู่นะ แค่ช้ากว่านิดหน่อย เพราะมัวแต่รอลิงดินมากๆ เผลอๆ จะไม่ได้เก็บเลเวลซะแทน







JUNE 2011



ต่อมาเข้าสู่ช่วงเดือนมิถุนายน 2554 มี Fashion Lv.45, Ancient Bug, 3-3 Arena, Maoh's Tomb และ Coral Reef Bug เป็นอย่างไรครับช่วงนั้น

จือ: อย่างแฟชั่น 45 เนี่ยมันเป็นแฟชั่นที่ใช้ได้จริง มันเป็นแฟชั่นที่บวก Cha เยอะมาก เมื่อก่อน [แฟชั่น 45] ราคาแพง ตอนนี้ก็ยังแพงอยู่ จะแพงมากแพงน้อยก็ขึ้นอยู่กับตลาดขณะนั้น ส่วนแฟชั่น 45 ที่เปิดจากราฟทอง [Golden Raffle] ก็ยังไม่เท่าไหร่ ผู้คนก็ยอมเปิด ราคาก็ดี

ตอนที่ Ancient Bug มารู้สึกว่าง่ายกว่าบอสตัวแรกๆ มาก แบบว่าชนะกันง่ายมาก มีปัญหาแค่ว่าตอนเข้าคนไม่ค่อยรู้กันเท่าไหร่ แต่ตอนหลังคนก็เล่นเป็นกัน



พี่บัน: ส่วนบันเข้าไปลง Ancient Bug ครั้งแรก จำได้ว่าเป็นกระต่ายที่สับสนในชีวิต เลือกทำอะไรไม่ถูกเลยทีเดียว (ฮ่าๆ) เพราะไม่รู้ว่าต้องทำยังไงให้มันไม่เพิ่มเลือด มีทั้ง ต้องตีลูกให้ครบ ต้องไม่ยืนในลานตรงกลาง ต้องยิงหัวมันให้ติดสถานะ ดูงง สับสนมากตอนนั้น



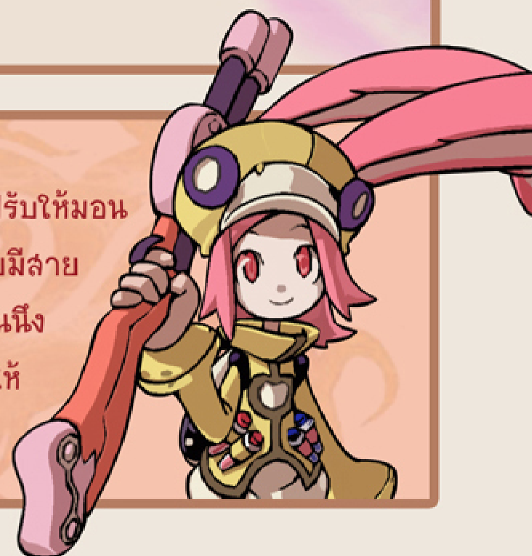
พี่หวาน: ช่วงแฟชั่น 45 ก็เป็นช่วงที่บริษัทเริ่มจะทำรายได้กับพวกของฟุ่มเฟือยที่ต้องใช้เงินแลกทั้งหลายอะนะ ทั้งแฟ 45 ทั้งสุ่มทอง แฟ 45 ชุดละ 180 ต้องซื้อสองส่วนก็ยังไม่ครบชุด ต้องไปหาอาวุธซึ่งได้มาจากกราฟทองอีก แถมยังมีโอกาสสุ่มว่าจะได้ยาหรือว่าจะได้ของอื่นๆ อีกตั้ง 11 หาง กว่าจะได้ของครบก็หมดตังค์ไปเยอะมาก ยิ่งราฟทองนี่อันละ 25 แพงมากๆ

ส่วนเรื่องดันมาโอห์ ก็เป็นดันแรกของ 12 หาง แต่พอเข้าไปจริงๆแล้วไม่ค่อยมีอะไรให้น่าดึงดูดเท่า-ไหร่ เหมือนเป็นมินิเกมให้เราเข้าไปไขปริศนากันเล่นๆ มากกว่า ของตอบแทนนอกจากอาวุธมัมมี่ที่ดีกับไม่กี่หางแล้ว ก็ไม่ได้น่าสนใจอะไร (สังเกตว่าเกมนี้จะเริ่มอวยสาย Tal ตั้งแต่อาวุธเซตนี้) คือมีฝรั่งเรียกดันมาโอห์นี้ว่า Cash Dungeon คือเขาไม่ได้สนใจอยากรู้ว่าจะเป็นดันเจี้ยนอะไร แต่รู้ว่าต้องซื้อบัตรเข้าไปมันก็กลายเป็นของในเกมที่ต้องใช้เงินแลกไปแล้ว เหมือนกับทางผู้พัฒนาไม่ได้อยากทำดันเจี้ยนนี้ให้เป็นส่วนหนึ่งของเกมจริงๆ แบบว่าทำให้ระบบเกมหลากหลายขึ้นให้ผู้เล่นรู้สึกว่าน่าเล่นขึ้น แต่เป็นส่วนที่ต้องจ่ายเงินจริงถึงจะได้เข้าไป (รู้สึกตอนนั้นจะยังใช้ถ้วยอารีน่าแลกบัตรไม่ได้)

จีอะ: ส่วน Reef Bug นี้เหมือนว่ามีคนรู้วิธีเล่นจาก Closed Beta แล้ว ตอนเข้ามาก็เลยรู้งานกันนิดหน่อย ก็คือเขาบอกว่าต้องตีลูกแล้วอย่าให้ลูกตาย ตอนแรกผมก็ไม่รู้ว่าทำไง แต่มีคนรู้เยอะเหมือนกันเป็นบอสที่ฆ่าได้ช้าเพราะเลือดเยอะและถ้าเลือด [ของบอส] ต่ำกว่าหนึ่งหมื่น มันจะลง Meteora ตอนนั้นคนยังไม่รู้กันว่าต้องใช้กิ้งก่ารับ Meteora สุดท้ายก็ตายไปทีละคน ทีละคนแล้วก็แพ้ไป

และในสมัยนั้นมีปัญหาอยู่คือตังค์ในเกมตันที่ 99,999 เพราะงั้นเวลาที่จะซื้อของแพงๆ กัน เขาจะสร้างตัวใหม่มาเพื่อเก็บตังค์โดยเฉพาะ หนึ่งคนจะมีหลายไอดีเอาไว้เก็บเงิน และสมัยนั้นยังไม่ปรับโบกกระต่าย กระต่ายจะโบกกี่ทีก็ได้ อย่างในห้องนั้นลงสกายบั๊กอยู่ แล้วก็หัวตายแล้ว 12 คนรุมโบกเลยก็ได้ ได้กลับไป 12 ชิ้นเลย เพราะงั้นเขาเลยปรับให้กระต่ายโบกได้ 1 ชิ้นต่อครั้ง รู้สึกจะปรับตอนคริสตัลบั๊กมา แต่ไม่แน่ใจเหมือนกันช่วงนั้น

พี่บัน: เคยได้ยินมาว่าช่วงแรกๆ มีกระต่ายไปโบก แบบว่ามันยังไม่ปรับให้มอนหนึ่งตัวโบกได้หนึ่งครั้ง จนมีการปิดห้องแล้วโบกกันสนุกสนานเลยครับ เคยมีสายข่าวที่ซื้อขายกันบอกว่า หนึ่งชั่วโมงลง [Sky Bug] ตัวเดียวพอ ตีให้ตายส่วนนึงอีกส่วนเหลือเลือดน้อยๆ แล้วก็โบกรัวๆ ได้ลูกมาเรียงๆ แต่ตอนนี้เค้าก็ปรับให้โบกแบบนั้นไม่ได้แล้วหล่ะ











MokBug

Crystal Def.

Chapter 8

MAX Lv. 55

JULY 2011



Once in 12 Tails

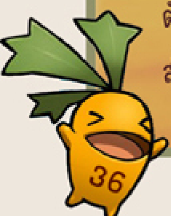
เข้าสู่ช่วงเดือนกรกฎาคม 2554 ตอนนั้นมีทั้งระบบแครอททอง, Crystal Defense, Mok Bug, ชุดแมลง และ Chapter 8 คิดว่าอย่างไรครับ?

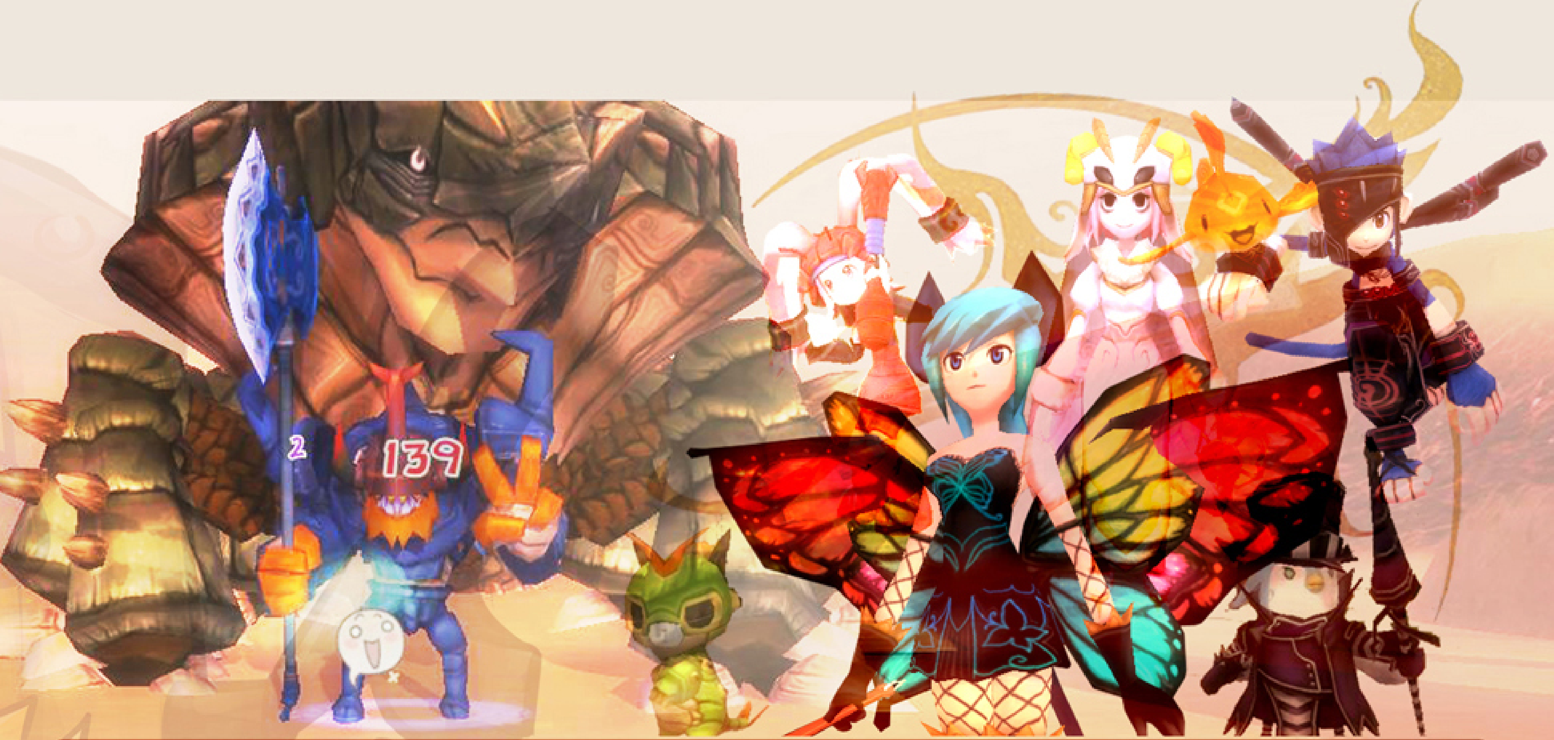
อิส: ผมอยากจะตั้งชื่อว่าเป็น Dark Age ของ 12 หางอย่างแท้จริงเลยครับเพราะว่าตอนที่ชุดแมลงกับม๊อคบั๊กเข้ามา เป็นช่วงที่มีข่าวลือว่ามีคนเป็นเส้นกับจีเอ็มครับ จนตอนหลังกลายมาเป็นคนที่เจาะเข้าระบบของเซิฟเวอร์แทน

เรื่องมันเริ่มจากวันที่ชุดแมลงเข้ามาวันแรกเป็นที่ทราบกันของทุกคนว่ามันยังทำไม่ได้เพราะวัตถุดิบสำหรับทำชุดยังบัคอยู่คือดรอปจากม๊อคบั๊กไม่ครบครับ แต่มีคนเอาชุดหมาป่า ค้างคาว อีกตัวแกะมั้งมาใส่ยืนโชว์กลางเมือง ก็เลยเป็นเรื่องขึ้นมาน่ะครับ

คริสตัลดีเฟนซ์ตอนช่วงแรกๆ ก็สนุกดีอยู่ แต่ว่าอย่างที่ผมบอกไปว่ามันเป็นยุคมืดก็มืดมัวสมชื่อเลยครับ ลงไปแล้วจอมืด (ฮาๆ) คือมันมีช่วงหนึ่ง 5-5 มันบัค เข้าไปเล่นไม่ได้น่ะครับ เพราะลงไปจะหลุดก็เป็นดราม่าด่า BB กันซักพัก

ความคิดของผู้เล่นช่วงนั้นเรียกได้ว่าคนดีๆ ตั้งตัวเป็นอคติกับทั้ง HR และ BB เลยก็ว่าได้ครับเพราะส่งฟ้องกันพรึบพรับแต่ไม่แก้ ไม่พูดไม่จา คือไม่ได้แจ้งความคืบหน้าให้ผู้เล่นน่ะครับก็เลยกลายเป็นเฟลกันไปตามๆ กัน คือส่งแจ้งว่ามีการบัคน่ะครับ ฟ้องจีเอมไดเรคน่ะครับ เหอๆ แล้วบางคนก็เริ่มคิดว่าตัวผู้ให้บริการให้ท้ายการใช้บัค เพราะมันมีต้นตอมาตั้งแต่ตอนที่มีการทำบัคชุด RP 4รู แล้วทาง HR ปล่อยให้ทำกันน่ะแหละครับ คนส่วนใหญ่เลยเริ่มจะไม่ไว้ใจกับคำว่าแฟร์ของทางผู้ให้บริการแล้ว ก็เลยกลายเป็นว่าสรรหาบัคมาใช้กัน เพราะตอนนั้นเค้าประกาศกันให้แพร่หลายแล้วเพื่อกระตุ้นจีเอ็มก็เลยง่ายที่จะหาน่ะครับ เรียกได้ว่าคนเลิกเล่นไปเพราะทนไม่ได้ก็เยอะ คนที่กลับมาเล่นเพราะบัคได้ก็มี คือเยอะไม่เยอะนี่ ผมกรองเอาจากในบอร์ดน่ะครับ พวกประกาศเลิกเล่นจะมีกันเยอะ แต่ผมเห็นเข้าเมืองไปก็อยู่กันเพียบ มาหายเอาจริงๆ ก็หลังแก้บัคนั่นล่ะครับ จนเริ่มสงสัยว่ามีบัคแล้วคนเยอะกับแก้บัคแล้วคนน้อยลง ตกลงเราเดินกันถูกทางไหมเนี่ย (ฮ่าๆ)





พี่หวาน: ไอ้เรื่องระบบฝากเงินนี่ พี่จำได้ว่าเคยเห็นใครซักคนออกมาพูดช่วงแรกๆ ว่าทำไมเกม 12 หางถึงได้เงินต้นที่ 99k (น่าจะเป็นอะไรแถวๆ BB หรือวงในนั้นแหล่ะ) ว่าไม่อยากให้เด็กๆ ที่เล่นเกมกักตุนเงินในเกมมากแล้วเอาไปแลกเป็นเงินจริงข้างนอก ทีแรกพี่ก็รู้สึกว่าดี แต่พอเอาระบบทองเข้ามา ก็เหมือนกับเอามารอใช้กับของที่มันราคาแพงขึ้น

ม๊อคบิ๊กตอนที่เข้ามา พี่ว่าบอสตัวนี้ทีมงานคิดมาค่อนข้างโอเค เฉลี่ยงานให้กับแต่ละหางให้ได้เท่าๆ กันดี แต่มันก็ทำให้ต้องการทีมที่เชื่อใจได้จริง พลาดไม่ได้ ทำให้สังคมของ 12 หางเริ่มแคบลง เกาะกลุ่มกันแค่กลุ่มเล็กๆ ไม่มีการเปิดห้องให้คนนอกเข้ามาเล่นด้วย เพราะกลัวทำตี้ล่ม กลัวจะมาแย่งของแรร์ นัยนึงมันก็ดีที่ทำให้คนเล่นสามัคคีกับรู้หน้าที่กันแค่ในกลุ่มแคบๆ แต่มันก็ทำให้ไม่มีบรรยากาศที่ต้อนรับคนนอกมาเล่นแล้วสามารถเล่นผ่านได้ง่ายๆ ตอนจบก็ไม่ต้องอารมณ์เสียกับของ สามารถจะบอกกับคนนอกได้ว่า Nice Game แล้วแยกย้ายกันไปได้เหมือนเกมฝรั่งบางเกมทำ

ส่วนเรื่องชุดแมลง เห็นทีมงานบอกว่าเอามาเพื่อให้เป็นตัวเลือกสำหรับการเล่นที่มีสไตล์เฉพาะตัวใครตัวมัน เหมือนจะดีแต่ถ้าจะเอาให้แฟร์จริงๆ ต้องอย่าทำให้สถานะ resist ของชุดแมลงใช้ได้ใน PvP เพราะรู้ๆ กันอยู่ว่าเมื่อมีระบบ PvP กับของที่ซัพพอร์ตระบบ PvP แล้ว มันย่อมตามมาด้วยการจ่ายเงินอีกมากมาย เพราะคนที่เล่น PvP เค้าก็ อยากจะเป็นที่หนึ่งแน่นอนอยู่แล้ว แล้วตอนที่ชุดแมลงออกมาคนที่เล่นค้างคาวสาปก็ออกมาโวยวายกัน พี่ว่าเหมือนเกมนี้ออกไอเทมอะไรมา แล้วไม่ค่อยดูเท่าไหร่ว่าจะทำให้ระบบเกมได้รับผลกระทบไปด้วย แต่พี่ก็ใส่แค่เพราะมันสวยอะนะ

แชป 8 โดยเฉพาะ 8-6 พี่ว่าค่อนข้างเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้ความสามารถของแกะมันโดดเด่นออกมามากๆ ในห้องเวล 8-6 แกะต้องทั้งกางโฮลี่ กวาดมอนชุดแรก ทั้งฮีลเพื่อนทั้งล่อบอส จุดนี้ทำให้เห็นเลยว่าคิดในเรื่องของตัวแทงเกอร์กับดาเมจดีลเลอร์มาแค่ไหน มันล้มเหลวหมดเมื่อพวกนี้ทำหน้าที่ไม่ได้ ฮีลเลอร์รับหน้าที่คนเดียวหมด แล้วเวลาหาห้องถ้าห้องไหนไม่มีแกะถึงกับไม่ต้องเล่นเลยก็มี แล้วในขณะที่ค้างคาวกำลังเดือดร้อนเพราะชุดแมลง แชปเก็บเลเวลก็เอื้อให้แกะมากขึ้นนี่แหล่ะ ช่องว่างของตัวที่โดดเด่นกับไม่โดดเด่นมันก็ยิ่งกว้างขึ้นๆ









AUGUST 2554

เดือนสิงหาคม 2554 มีเป็ด Pedo ให้แลกของ ปลดล็อคเลเวล 60 และชุดดาวแดง 48

อิสะ: ก็ช่วงที่เป็ดเข้ามามีการจัดกิจกรรมถ่ายรูปเป็ดเพื่อชิง Pet แครอทม่วงตอนนั้นบอร์ดคึกคักกันดีครับ มีการโพสต่อล้อต่อเถียงขำขันกับจีเอมว่าซ่อนซะฮาหรือเนียนไปมั้ยอะไรเยอะแยะครับเรียกได้ว่าเป็นน้ำทิพย์ในยุคนั้นเลย คึกคักมากจนจบด้วยดราม่าตอนท้ายด้วยครับเพราะคืนที่ทุกคนไปถ่ายรูปเป็ดที่ห้องสมุดเสร็จแล้วส่งเมลล์กันปรากฏว่าเมลล์จีเอ็มล้นจนเต็มเลยครับ กลายเป็นว่าเกิดดราม่ากันยกใหญ่จนถึงเช้าวันถัดไปเลย (ฮ่าๆ)

พี่บัน: ดีกว่าราชานมากครับอย่างน้อยมันก็ไม่มีการแลกของพลาด (ฮ่าๆ) แรกๆ มันให้แลกพวกสัตว์เลี้ยงเลยเฉยๆ แต่หลังๆนี่... ของที่จะเอาไปแลกชักจะโหดขึ้นไปทุกทีมีใช้ของที่ต้องซื้อ Jil หลายอย่างมาก

แล้วสายซีล่ะครับเป็นอย่างไรบ้าง

พี่บัน: ตื่นเต้นสุดๆ ครับ นั่งอ่านข้อมูลสกิลสาย C ตั้งกี่รอบก็ไม่รู้ (ฮ่าๆ) ศึกษาข้อมูลสกิลอยู่นานมากน่ะครับตอนนั้น เหอะๆ หลังจากลองสายซีแล้วก็มีรีบ้างอะไรบ้างล่ะครับบางสกิลคำอธิบายกับตอนใช้จริงมันต่างกันหนิครับ ยังดีนะที่ตอนแรกให้อัพได้อิสระน่ะ ตอนหลังที่ปรับแบบต้องอัพ จนเต็มแถวถึงอัพได้นี่สิอาการหนักเลย อย่างเช่นสกิลชาร์จหมู่ของกวิ้นแต่เดิมคือทำให้คนรอบข้างได้บวก MP ตามเลเวลของสกิลดูดแต่พอบังคับให้ต้องอัพเป็นขั้น 4 ก็เท่ากับความหลากหลายตรงนี้หายเกลี้ยงเลยอะครับหลังๆ เลยกลายเป็นว่าสกิลสาย C บังคับสกิลตอนเริ่มต้นด้วยแทนที่จะเป็นการสนับสนุน

อิสะ: และสายซีเป็นช่วงที่ทำให้แกะเกิดแบบเป็นราชินีกันเลยครับ ด้วยสกิลล็อคขั้น 5 ที่หลุดไม่ได้ เจ้าแม่ 1-1 เลยกลายเป็นแกะไปโดยปริยาย(ฮา) ช่วงนั้นจะเป็นช่วงที่ PvP คึกคักที่สุดแล้วมั้งครับ เพราะรู้ว่าตอนหลังจะมีรวมเซิฟด้วยก็เลยทำให้บรรดาคนในมูเปียอยากจะแข่งขันกันเยอะมากเลยทีเดียวเชียวครับ อ่าส่วนปลดล็อคเวล 60 ตอนนั้นจำได้แม่นทีเดียวว่าไฟนอลมูฟหลุดมาครับก่อนจะเก็บกลับในสัปดาห์ถัดไปบวกกับรีสกิลฟรีให้ช่วงนั้นถี่เอาเรื่องอยู่เหมือนกันแฮะเพราะรู้สึกจะเป็นช่วงใกล้แก้บัคด้วยล่ะมั้งครับ ส่วนชุดดาวแดง 48 อืมก็มีดราม่าหลุดมาบ้าง เช่นว่าของทำยากไป แต่สุดท้ายก็ไม่มีคนทำอยู่ดี ไปใส่ชุดดาวแดงเลเวล 12 หมด เหอๆ







Royal Beast

New Map

Chapter 9



PVP Mount



Once in 12 Tails

SEPTEMBER 2554

ทีนี้เดือนกันยายน 2554 Chapter 9 และชุด Royal Beast ที่ใครหลายคนรอคอยตอนนั้นคิดกันอย่างไรครับ

พี่หวาน: แชป 9 พี่ว่าเป็นอะไรที่เกมเริ่มจะเป๋แล้ว เริ่มจากด่าน 9-5 ที่คนเอาเป็นด่านเก็บเลเวลกันเพราะอะไร? มันเร็วสะดวกไม่ต้องแบ่งหน้าที่ พี่ว่าส่วนนึงเป็นเพราะคนเบื่อกับการต้องจับปาร์ตี้กับคนอื่นเพื่อเก็บเลเวลมาพอสมควรแล้ว จะบอกว่าเราสามารถปิดห้องเล่นคนเดียวได้มั้ยมันก็ได้ แต่มอนสเตอร์มันก็ไม่ได้อ่อนลง เราก็เวลไม่ได้อยู่ดี ก็เลยหนีมาเวลเองคนเดียว แต่มันก็ยิ่งทำให้เกมน่าเบื่อลง เข้าห้องไปเวลด่านเดิมๆ ซ้ำๆ เป็นพันๆ รอบใช้สกิลสองสกิลจบ ทำอยู่เป็นอาทิตย์ๆ พี่เคยเห็นคนบางคนที่เล่นจนถึงด่าน 10 กว่าๆ มาแล้วก็ยังเข้าไปเวล 9-5 อยู่ แล้วก็ลงเหยียบหมื่นกว่ารอบเค้าไม่ได้สนุก แต่เค้าแค่จำใจทำ ส่วนด่าน 9-6 ด่านนี้เพราะทำให้กระต่ายดูมีประโยชน์มากขึ้นหลังจากโดนเตะมานาน แต่หน้าที่หลักๆ ก็ยังเป็นได้แค่ฉีดยาให้เพื่อน พอเอมพีหมดก็จบอยู่ดี ขณะที่แกะก็ยังเป็นตัวหลักต่อไปในการ Cleanse กับ AllHeal เพื่อนในทีม แล้วไหนจะคนที่เล่นวาฬเป็นตัวหลักอีกล่ะ? ถ้าไม่ใช่เพื่อนที่รักกันจริงๆ ไม่มีใครอยากได้วาฬไปผ่านด่านนี้ เหมือนเกมมันบีบให้แต่ละหางเหลือทางเลือกน้อยลงเรื่อยๆ

จีอ: ก็ชุด Royal Beastเป็นชุดที่วางมาดีสำหรับบางอาชีพบางอาชีพก็ถือว่าเป็นแค่หนึ่งในตัวเลือก อันนี้ก็แล้วแต่คนอยากใส่ แต่ว่าของที่ใช้ทำก็เป็นของที่ค่อนข้างยากพอสมควร

เท่าที่ทราบในเดือนเดียวกันมีการจัดกิจ-กรรม 777 ด้วยกิจกรรมนี้มีผลกับสังคมอย่างไรครับ

พี่บัน: 777 เนี่ยบันว่ามันมีผลกับตลาดพอควรเลยคับ จำได้ตอนนั้นของหลายอย่างราคาร่วงอย่าง Addslot2 นี่ร่วงกราวเลยมั้งครับ

เจมส์: เห็นมันติดบัคนิช่วงนั้น

พี่บัน: จุดนี้น่าหนักใจนะ จะบอกว่ากิจ-กรรมนี้กดตามปกติต้องได้ Replica2 พอถึงเวลาไปกดรับแล้วดันได้ Addslot 2 งงเลยทีเดียว (ฮ่าๆ) แถมบัคที่กดซ้ำเรื่อยๆ แล้วได้ของเรื่อยๆ ทำให้เกิดการปั๊มของกันกระจายทำราคาตลาดปั่นป่วนเลยล่ะครับ จำได้ว่าราคาทองกลายเป็นตัวเลขประหลาดไปพักใหญ่

เจมส์: ส่วนตัวผมคิดว่ามันโหดมาก เพราะหลายคนคิดว่าเกมจะปิดเลย (ฮ่าๆ)









OCTOBER 2011



เข้าสู่ช่วงเดือนตุลาคม 2554 ทาง BigBug Studio ประกาศให้ Dance Audition หรือเกมเต้นเป็น Patch ใหญ่ของเดือนนี้ ผมจึงต่อสายไปยังคุณทอง Kel3eLoZ ซึ่งเป็นนักเต้นประจำเซิฟเวอร์แครอนเนี่ยนเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจในความเป็นไปของการเต้นเกมนี้ในทั้งสองเซิฟเวอร์

Once in 12 Tails

สวัสดีครับทอง ขอบคุณที่มาให้สัมภาษณ์ครับ ก่อนอื่นเลยต้องขอถามทั้งพี่บัน และทองว่า ผู้คนเขารู้สึกนึกคิดยังไง ตอนที่ Dance Audition เข้ามาใหม่ๆ

พี่บัน: ตอนแรกที่โผล่มาเนี่ย มีคนเห่อกันเยอะอยู่ครับ จำได้ว่า แวะไปที่ทำการเมืองแสงปุ๊บ คนเต็มเลย

ทอง : เรื่องปกติครับ มีกิจกรรมอะไรใหม่ๆ คนก็ต้องไปกันทั้งนั้น โดยเฉพาะตอนนั้น เขาบอกว่า Dance Audition เป็นแพทช์ใหญ่ประจำเดือนครับ คนแน่นมาก

แล้วเดิมทั้งสองคนนี้สนใจเกมเต้นกันมาก่อนหรือเปล่าครับ

พี่บัน: สนใจอยู่แล้วน่ะครับ แต่เดิมมีเล่นพวก ez2dj มาก่อน

ทอง: ผมเล่น O2 jam กับ DDR เมื่อก่อนน่ะครับ(ปัจจุบัน DJmax กับ ubeat) ชอบมิวสิคเกมอยู่บ้างครับ แต่ไม่ได้เก่งอะไร







แล้วที่นี้ตลอดเวลาที่ผ่านมา Dance Audition มีวิวัฒนาการอย่างไร

พี่บัน: เข้าใจว่าตัวเกมมีบอกเหมือนกันว่าต้องใช้คนจำนวนมากช่วยกันเต้นให้ผ่าน แต่คนที่เข้าไปเล่นส่วนใหญ่ ด้วยความเป็นเด็กก็เลยไม่หาข้อมูลไว้ก่อน เคยเจอหัวห้องที่กดไปทั้งที่มีคนในห้อง 3 คน แต่ต้องการคนผ่านอย่างจริงจัง 10 คน ซึ่งทำไงก็ไม่ผ่าน แล้วหัวห้องก็ออกมางอแง กดไม่ผิดแล้วน้ำทำไมไม่ผ่านล่ะ แล้วคนก็หายวับไปอย่างเร็ว ที่มูเปียก็ไม่ต่างกันครับ ถึงกับต้องมานั่งพิมพ์สอนกันตรงนั้นเลย ว่ารอคนเยอะๆ นะ สิบคนก่อนค่อยไปนะ จนเริ่มเกิดกลุ่มก้อนของคนที่เต้นเป็นขึ้นมาครับ มีแบบจับกลุ่มกันพาคนอื่นเปิดเพลงหรืออะไรแบบนี้ด้วย

ตอนที่เล่น Dance Audition นี่มันรู้สึกถึงอะไรที่ทำให้ติดใจจนถึงวันนี้ครับ

พี่บัน: ตอบยากเลยทีเดียว (ฮ่าๆ) สงสัยเพราะชอบเพลงเกมมั้งครับ คือ ว่าไงดีล่ะ ไม่ใช่ว่าตัวโน้ตมันกดสนุกนะ แต่เสียงเพลงมันเพราะน่ะ เลยรู้สึกว่าอยากสะสมให้ครบเผื่อเจอเพลงที่ชอบมากๆ ตอนลงมิชชันจะได้แว่บมาฟังได้เรื่อยๆ

ทอง: ผมตรงกันข้ามนะ เล่นแล้วขัดใจมาก Note ไม่ตรงกับจังหวะเพลง แต่ก็เล่นเพราะมันไม่มีอะไรทำ บวกกับมันต้องใช้ผู้เล่น 10 คนถึงจะผ่านเพลงนั้นๆ ได้(ในช่วงเดือนตุลา) คิดว่าถ้าปลดเพลงไปเรื่อยๆ ต้องมีเพลงสนุกแน่ๆ

ทอง: ถ้าพูดถึงช่วงแรกๆ นะ คนที่เล่นมีแต่เด็กครับ แล้วพอเต้นเพลงแรก (ท่อง ABC) กันไม่ได้คนก็เลิก ทำให้ 2-3 วันที่แพทช์เข้ามาใหม่ๆ คนเต้นน้อยลงเร็วมาก แถมของรางวัลบัตรเต้นอ่ะ ก็ยังไม่มีบอกว่าเอาไปทำอะไร แต่เพราะมีแต่เด็กนี่แหละครับ ก็เลยประกาศรวมตี้สำหรับคนที่เต้นเป็นจริงๆ เพื่อผ่านเพลงไปให้ถึงจุดสูงสุดของ Dance Audition (ว่าง่ายๆ ก็คืออยากเก็บเพลงอ่ะแหละครับ) การจะผ่านทุกเพลงไปให้ได้ต้องใช้อย่างต่ำ 10 คน (ที่กดได้ 80% หรือมากกว่าของเพลง) Bug Bug Bug ที่ว่าโหดในสมัยนั้นหาคนที่กดได้ยากนะครับผม







เท่าที่ทราบมา กติกาการเล่น Dance Audition เปลี่ยนมาตลอดจนกระทั่งปรับเวลาเหลือเพียงครึ่งชั่วโมงในประกาศ แต่ก็ยังมีผู้คนที่รวมกลุ่มเต้นกันจนถึงวันนี้ มันมีเบื้องหลังอะไรหรอครับเกี่ยวกับการปรับตัวของทีมเต้นจนอยู่ได้ทุกวันนี้

พี่บัน: ทางมูเปียมีรวมกลุ่มเต้นกันน่ะครับ แอดกันเป็นเฟรนด์วงใหญ่มากเกือบๆ 20 คนเห็นจะได้ แล้วก็ใครว่างก็แวะมาเต้นกัน เต้นเสร็จก็นั่งจับกลุ่มคุยกันต่อ มีพวกเทพๆ ที่เต้นเพลง17 - Lion March (เพลงประจำด่าน 8/2 สู้กับลุงโบลดาส) แบบไม่ล้ม ไม่พลาด เลยกลายเป็นกำลังใจให้คนในกลุ่มขยันมาเต้นกัน แรกๆ ก็ประมาณนั้นล่ะครับ

ทอง: เอาจริงๆ นะครับที่เต้นกันได้อยู่เพราะมีแพทช์ Pedo มาใหม่แลกรองเท้า Cha ครับ ของผมพอมันปลดถึงเพลง 15 และมี Pedo มาแลกรองเท้า Cha ก็เลยหุ้นส่วนกับเพื่อนช่วยกันเต้นน่ะครับ (เพื่อนที่ว่าก็ไอ้คนที่ประกาศหาทีมเต้นแหละครับ) แต่กว่าจะได้รองเท้า Cha ต้องใช้บัตรรุ้ง ซึ่งบัตรรุ้งช่วงนั้น สามารถหาได้โดยการเต้นเพลง 11 Control เพื่อเอาบัตรเงิน 12 ใบ รวมเป็นบัตรทอง 1 ใบ และเอาบัตรทอง 12 ใบ รวมเป็น บัตรรุ้ง 1 ใบครับ (นานมากกว่าจะได้สักใบ) จำได้ว่าคู่แรกที่มีคนขายคือ 60 ทองครับ (สมัยนั้น 50 ทรู = 10k) ก็มาหารแบ่งกันครับจนมีกติกาใหม่ที่บอกว่าเพลง 1 ดาว เต้น 10 คนถึงจะผ่าน 2 ดาว เต้น 8 คน, 3 ดาว เต้น 6 คน, 4 ดาวเต้น 4 คน, 5 ดาวเต้น 2 คน (ที่บอกว่าเต้น 2 คน คือคะแนนเฉลี่ยอ่านะ) คนก็เลยหันมาเต้นกัน มากขึ้นอีกรอบ

แล้วปัญหาที่วงการเต้นเจออยู่ตอนนี้คืออะไรครับ?

ทอง: ตอนที่แพทช์ประกาศว่าจะได้ EXP จากการเต้น 2.5% (ของเพลง 5 ดาว) คนก็ไม่ได้สนใจอะไรหรอกครับ แต่พอเริ่มมีคนรู้ว่า EXP มันเยอะนะ ก็ทำให้มีพวกตี้อื่นๆ มาเต้นมากขึ้น และก็เริ่มมีพวก "มาเป็นศพ" เยอะเป็นพิเศษ คือหัวกิลบางคน จะพาลูกกิลมาเวลด้วยการเต้นอ่ะครับ สมมติถ้าห้องเต็ม 12 คน จะมีศพประมาณ 8 คน นี่คือสังคมเต้นของ [เซิฟเวอร์] แครอน [เนียน] ในปัจจุบัน จะว่าปัญหาไหม ก็อาจจะใช่นะครับ เพราะจุดประสงค์หลักของกิจกรรมนี้คือ "ช่วยกันเต้น" มากกว่าให้คนสองสามคนเต้นให้ผ่านแล้วคนอื่นมานอนตายเอา EXP ตอนจบครับ



Once in 12 Tails

พี่บัน: มูเปียมีกลุ่มเต้นอิสระอยู่น่าจะกลุ่มสองกลุ่มนี่ล่ะครับ ที่เหลือคือไปกันเป็นกิลด์แล้วไม่รับคนนอก พอแพทช์ได้ EXP มาปั๊บ มีคนมาขอเต้นเยอะขึ้นมากครับ พอดีว่ากลุ่มเต้นเองก็ขำๆ ไม่ว่าอะไรใคร อยากมาก็มา สักพักพอเริ่มเยอะขึ้นก็ต้องแยกออกเป็น 2 ห้อง คนที่มาขอเต้นเนี่ยส่วนใหญ่ คือเต้นไม่เป็นครับ โน้ตรัวมาชุดแรกปั๊บนอนเลย แต่เดิมกลุ่มเต้นจะมีคนฝีมือดีมากๆ อยู่ราวๆ 6 คน ไม่สิต้องใช้คำว่ามาเล่นได้ในแต่ละรอบราวๆ 6 คน เพราะถ้าไม่ว่างก็ไม่มาเต้นกัน พอต้องแบ่งสองห้องปุ๊บ ก็เท่ากับว่าเหลือคนเต้นได้จริงจังแค่ 3 หรือเผลอๆ ก็ 2 ที่จะยืนอยู่ได้จนเพลงจบท่ามกลางกองซากศพเต็มเวที คนในกลุ่มเลยรู้สึกว่าการมาเต้นกันมันกดดันขึ้นเรื่อยๆ พลาดแทบไม่ได้ พอจบปั๊บก็รีบออกไปตั้งห้อง รอให้มารอบใหม่กัน คนที่มานอนเป็นศพเนี่ย มาแล้วก็นอนคุยกันครับ มีขายของด้วย ตัวอักษรขาวๆ วิ่งกัน จนคนเต้นอยู่ต้องทำใจ ไม่เหลือบไปมองน่ะครับ ไม่งั้นก็มีล้มกันตรงนั้น พอจบรอบ คนที่มาเกาะก็เป็นมือที่หยิบบัตรไปอยู่ดี ที่น่ากลัวก็คือ พอมีคนนึงขอมาเต้นด้วย ก็จะลากเพื่อนฝูง มากันเป็น 2 คน 3 คน หรือยกกิลด์ตอนท้ายๆ คนในกลุ่มเต้นก็เลยถามกันเองว่า ยังสนุกกับการเต้นกันอีกรึเปล่า เหมือนมาทำเวลาน่ะครับ เต้นอย่างโหด พลาดไม่ได้เดี๋ยวไม่จบ เพื่อพาคนที่เข้ามาคุยเฉยๆ เก็บบัตรไปขายราคาถูกกว่าที่ควรจะเป็นและก็สอยบัตรรัวๆ จนเริ่มรอบต่อไปได้ช้ามาก กลุ่มเต้นก็เลยมองว่า เลิกดีกว่า เรามาเต้นเอาสนุก ไม่ได้เต้นเพื่อรับใช้ใครน่ะครับ หลังๆ ก็เลยแยกย้ายกันแล้วไปเต้นกันบ้างถ้าอยากเต้น อย่างบันเองก็ห่างหายเวทีไปนานแล้วครับ ป่านนี้ไม่มั่นใจว่าจะกดเพลง 17 ผ่าน อยู่รึเปล่า [แต่ก็]ยังคุยกันอยู่ในเฟสครับ ยังเกาะกลุ่ม เป็นเพื่อนกันอยู่ครับ แต่ไม่ใจดีรับคนนอกเหมือนเมื่อก่อนแล้ว และก็ขยันทำอย่างอื่นมากกว่าเต้นแล้วด้วยครับ





Once in 12 Tails



อนาคต Dance Audition จะเป็นอย่างไร? และอยากให้มีอะไรเพิ่มใน Dance Audition?

ได้เยอะขึ้น แต่มีคนเล่นได้เยอะๆมันก็สนุกกว่าน่ะ ไม่ใช่ไปถึงปั๊บ ปิดตาแล้วเดาได้ว่าใครจะวิ่งมาหาสกังค์ต่อจากเราบ้าง

พี่บัน: คาดการณ์ว่าคงมีแต่หน้าเดิมๆมาเต้นแล้วล่ะครับและถ้าเพลงยังมีเท่าๆเดิม เวลายังคง 20 นาทีอยู่คนที่เต้นก็คงน้อยลงเรื่อยๆ ถ้าอยากให้มีอะไรเพิ่มก็ตามนั้นครับ ขอเพลงใหม่บ้าง กับขยายเวลาให้หน่อยเถอะ ให้ 1 ชั่วโมงเหมือนเดิมจะดีใจมากครับ (ฮ่าๆ) จริงๆเคยมีคนเสนอไว้เล่นๆในบอร์ดเหมือนกันว่าให้กิจกรรมมันมีตลอด 24 ชั่วโมง แต่ขืนแบบนั้นของเฟ้อตลาดแน่ ถ้ามาเจอกันครึ่งทางได้ เปิดให้เต้นได้ 24 ชั่วโมง แต่ไม่ได้อะไรตอนเต้นจบเลย แล้วมีบางช่วงเวลาของวันที่เต้นแล้วจะได้ของ แบบนั้นก็น่าจะโอเคครับ ให้ฝึกได้เต็มที่ด้วย ควบคุมปริมาณของและ EXP ได้ด้วย กลไกในเกมไม่น่าเปลี่ยนมาก แต่คนจะมีฝีมือขึ้น อาจทำให้ราคาของตกบ้างเพราะมีคนเล่น

ทอง: อนาคตเกมเต้นเหรอ หมดนานแล้วครับ(ฮ่าๆ) ลูกค้าที่เรียกได้ก็มีแต่หน้าเดิมๆ (พวกขาประจำ) กับพวกที่หิวกระหาย EXP อันที่จริงเคยถามพวกสมาชิกบางคน เขาชอบเต้นนะ แต่ไม่มีเวลาให้ซ้อม ไอ้ 20 นาทีที่ทาง HR จัดให้มันไม่ใช่เวลาสำหรับซ้อมเลย คนที่พึ่งหัดเต้นมันก็เต้นไม่ได้อยู่นั่นแหละครับ ส่วนสิ่งที่อยากให้มีคือรองเท้าอื่นที่ไม่ใช่รองเท้าChaครับ อยากให้มีของรางวัลอื่นบ้าง หรือแข่งเต้น GOD of Audition ไปเลย (ฮา)

ในส่วนของโรงละครคิดว่าอนาคตจะมีอะไรเพิ่มเติมหรือเปล่านั้น ผมว่า BB เขาคงแค่เพิ่มเพลงแหละครับ หรือไม่ก็ทำเป็นกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่เต้น





หลังจากเอาเกมเต้นเข้าแล้ว ต่อมาก็มีการรวมเซิฟเวอร์มูเปีย เข้ากับเซิฟเวอร์เปปปอน และปิดท้ายด้วยเทศกาลฮาโลวีน ตอนนั้นเป็นอย่างไรครับ จีอ เจมส์



จีอ: ช่วงรวมเซิฟก็ไม่เปลี่ยนแปลงเท่าไหร่ ตอนนั้นไม่รู้ว่ามีการรวมเซิฟ จนมาเห็นกิลด์นึงชื่อว่ากิลด์ Peppon อ๋อคุยแล้วก็รู้ว่าเขาย้ายมาเพราะรวมเซิฟ

เจมส์: อันนี้เซอร์ไพรซ์มาก ผมชอบมากสุดและยังจำได้ขึ้นใจว่าเค้าจะแจก ฟักทองหรืออะไรสักอย่างอะครับ ให้กดสุ่มแล้วพอเปิดเซิร์ฟทุกคนก็กด ได้อะไรก็ไปแลกกันในเมือง ฮือฮามาก ทุกคนในเมืองตะโกนรับของกันใหญ่

และเมืองแสงน่ากลัวสุดๆ เหมือนโดนเทพเซร่าเข้าครอบงำ และพอหมดเทศกาล แฟ 35 ราคาก็ขึ้นเยอะมาก โดยเฉพาะของกระต่าย จำได้ว่าวิ่งกันวุ่นทั้งเมือง พูดถึงชุดแฟฮาโลวีนเนี่ยท่าโพสมันค่อนข้างทำให้ตกใจมากอยู่ครับ แบบไม่คิดว่าจะทำออกมาแบบนี้ เช่น กระต่ายโดดขึ้นไม้กวาดเฉยแบบ ฉีกแนวมาก ชอบมากเลยครับ ผมเสียไปหลายทองมากต้องกู้พี่บันไปซื้อชุดด้วย ตัวอื่นๆก็เจ๋งนะคับ เช่น แกะมือยาวได้ กิ้งก่าเหลือแต่กระดูก วาฬไม่มีพุง แต่ท่าโพสของ วาฬ ไบซัน ตุ่น แพนด้า ท่าโพสดูเฉยๆจนน่าสงสาร



และแล้วก็ผ่านมา 6 เดือนสำหรับการเปิดเกมสิบสองหางออนไลน์ ถ้าเทียบสภาพสังคมในเกม ช่วงเปิดใหม่ๆ กับช่วงนี้ ต่างกันมากน้อยแค่ไหน อย่างไร เริ่มจากจือก่อนครับ

จือ: ต่างกันมากแค่ไหน ตอน open ใหม่ๆ ตอนนั้นยังไม่มีกิลด์ เพราะงั้นเวลาขอความช่วยเหลือผ่านด่านก็มาขอความช่วยเหลือที่หน้ามิชชั่น [แพนด้าแดง] ก็มีคนเข้ามาร่วมด้วยอย่างตอนนั้น มิชชั่น 3/6 ที่ยากมาก ก็พยายามช่วยฝ่ากันไป อย่างมิชชั่น 4/5 ที่มีลมต้านมา ก็ช่วยกันคิด ช่วยกันหาทางผ่าน ก็เป็นอะไรที่สนุก แต่ปัจจุบันนี้ครึ่งปีที่ผ่านมามันมีระบบกิลด์เข้ามา คนก็จะอยู่แต่ในกิลด์ เพราะฉะนั้นมันจะขาดจุดนี้ไป จะไม่ค่อยเจอกันเท่าไหร่ จะขอความช่วยเหลือ ก็ค่อนข้างยาก ถ้าดูตามมิชชั่นก็จะร้างไปเลย เพราะปกติก็อยู่ในกิลด์กันหมด

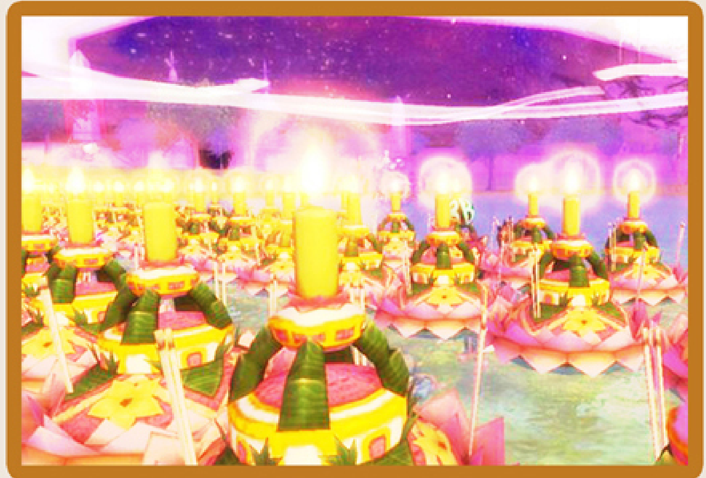
พี่หวาน: ดูภาพรวม เหมือนตอนนี้บางอย่างที่ดูเหมือนจะดีในตอนแรก มันเริ่มมาทำพิษในตอนหลัง อย่างระบบการบังคับให้ต้องปาร์ตี้เก็บเวล ระบบการที่ต้องพึ่งพาแต่ฮีลเลอร์ แล้วการปรับสกิล ก็ยิ่งทำให้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในแต่ละตัวละครกว้างขึ้น ก็เป็นสิ่งที่พิสูจน์ใจเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมอะนะ คือมัน จะมีหางที่ยังไงๆก็ยังเป็นภาระในการเล่นทีมส่วนมาก เราก็ต้องช่วยเค้าให้ผ่านไปให้ได้ มันก็เป็นเรื่องดี แต่ระบบแรน[ด้อม]ของกับการเล่นที่ต้องแบ่งหน้าที่กันเล่นแบบพลาดไม่ได้ ห้ามขาดห้ามเกิน (นึกภาพว่าถ้ามีตัวแทงค์เยอะๆ อย่างวาพในตี้ม็อคบั๊ก มันเริ่มมีปัญหาแล้ว) ทำให้ 12 หางเป็นสังคมที่แน่น-แฟ้นจริงเฉพาะในกลุ่มเล็กๆ แต่การเชื่อใจคนนอกตี้นั้นยาก

Once in 12 Tails



พี่บัน: ก็โอเคนะครับ ตอนนั้นเล่นแล้วสนุกสนานกันดี ได้รู้จักเพื่อนใหม่ มากมายหลายคนเลยทีเดียว

เจมส์: รู้สึกว่าติดเกมนี้ ค่อนข้างพอสมควร เพราะสมัยนั้นเล่นกับเพื่อนหลายคนเลยที่ รร. แล้วมันก็มีแพทช์อัพตลอด ทำให้ลุ้นตลอดว่าพุธนี้จะมีอะไรมา





เท่าที่เราคุยกันมา ก็ผ่านมาครึ่งปีของสิบสองหางแล้ว แถมช่วงนั้นยังไม่พ้น Dark Age ที่อิสเคยพูดถึงไว้ ในเดือนกรกฎาคม 2554 อิสคาดหวังอะไรกับเกมนี้ครับ

อิส: ก็ ถ้าพูดตามตรงตอนนั้นผมไม่เห็นทางสว่างของเกมนี้เลยครับ มืดสนิท เพราะคิดว่าต่อให้แก้บัคได้ คนจะเหลือหรือ คนที่เล่นกันอยู่ ณ ตอนนั้น ก็คือคนที่พึงพอใจกับการบัค และคนที่อคติกับคนใช้บัค เรียกได้ว่าผมหมดศรัทธาต่อตัวผู้ให้บริการ และผู้สร้างไปชั่วขณะเลยล่ะครับ เป็นช่วงที่ว่าฝ่ายผู้ให้บริการออกมาชี้แจงอะไร จะปัดเป็นแก้ตัวหมด ช่วงหลังๆมานี้ก็ดีขึ้นบ้างก็เลยพอจะฟื้นกลับมาได้น่ะครับ

ต่อมาเดือนพฤศจิกายน 2554 มีเทศกาลลอยกระทง มี Steel Arena, Little BarrelBot, Mole Tank, Desolate War หรือสงครามชิงธง และการเก็บค่าลงทะเบียนประมูล เริ่มจากจือ และอิสก่อนแล้วกันครับ

อิส: เริ่มจากเทศกาลลอยกระทงละกันนะครับ ก็เริ่มด้วยว่างานนี้กึ่งๆจะเงียบๆ เพราะเป็นเหมือนงานจัดให้มาปาร์ตี้หลอกในเกม แต่สวนแสงตอนเปลี่ยนเป็นกลางคืนก็สวยดีนะครับ ก็ดีขึ้นบ้างก็เลยพอจะฟื้นกลับมาได้น่ะครับ

















NOVEMBER 2011



จีอ: ลอยกระทงก็เป็น event หนึ่ง ที่ถือว่าค่อนข้างดี เพราะทำให้คนในกิลด์มีกิจกรรมร่วมกัน มาลอยกระทงอะไรอย่างนี้ ซื้อกระทงไปลอย Steel Arena ก็ถือว่าเป็นอะไรที่แปลกใหม่และก็สนุก ตอนนั้นยังมีอาชีพหลากหลายอยู่ ก็มากันทุกอาชีพ แต่ตอนนี้ต้องจัดทีมไปหน่อย แต่ไม่ถึงขั้น 3-3 เพราะ Steel เน้นนัวมากกว่า ให้คนมายืนตรงกลางแล้วก็ ...มันนัว

เรื่องถังเล็ก [Small Barrelbot] ค่อนข้างได้รับความสนใจมาก เพราะเป็นสัตว์เลี้ยงตัวที่สองที่บวกสเตตัสตรงๆ เพราะที่ผ่านมาก็มีลูกบอสที่ทำดาเมจ และก็มีพวกผักต่างๆ ที่ปรับสถานะเล็กๆน้อยๆ แต่ตัวนี้เป็นตัวแรกที่บวก Tal 5 ตรงๆซึ่งเป็นอะไรที่คนเขาต้องการอยู่แล้ว ส่วนผสมที่หายากก็มี กาวม่วง [Super Glue] ก็คือ ต้องใช้เยอะถึง 5 อัน กาวม่วงหนึ่งอันประกอบจาก กาวชั้นดี [Better Glue] 5 อัน และมอเตอร์เป็นสิ่งที่หายากมากๆต้องโบกจาก Zappa ใน 7/6 เท่านั้น เรียกว่ายากมากเพราะต้องโบก 50 ตาถึงจะได้ 1 ตา [มอเตอร์ 1 ลูก] ราคามอเตอร์ ตอนนั้นแพงมาก พุ่งสูงถึง 8-9 ทอง ก็มี สรุปตอนนั้นถังทั้งตัวจะแพงมาก บางทีก็ 15 ทอง 20 ทอง ถ้าคนรีบรับหน่อยก็ 30 ทอง เพราะอย่างนั้น จึงเป็นสัตว์เลี้ยงที่ได้รับความนิยมมากรองจาก Mini AncientBug

อิส: ส่วนกระป๋องน้อย ขอบอกครับว่าตอนแรกราคาแพงเพราะมอเตอร์แท้ๆ จำได้ว่ากระป๋องแรกที่ทำให้หมา[ป่าหรือตัวละครของผม] ราคา8ทองกว่าๆเพราะค่ามอเตอร์ก็ปาไป 8 ทองแล้วมอเตอร์หาได้จากแซปป้าเท่านั้น ตอนกระป๋องน้อยมาใหม่ๆตอนนั้น ราคาพุ่งกันไปเป็นสิบๆ ทองเลยทีเดียว เหตุเพราะช่วงนั้นหมา[ป่า]พาลาดินฮิตมาก ของเกี่ยวกับ Tal แล้วหมา[ป่า]ใส่ได้ราคาขึ้นตามกันเป็นแถบๆ รู้งี้ รออีกหน่อยก็ดี ตอนนี้ทำฟรีไม่มีต้นทุนได้เลย นะเนี่ย (ฮา) ส่วนรถถังนี่ว่าไงดีผมไม่ค่อยเห็นคนใช้กันซักเท่าไหร่

จีอ: รถถังตุ่นเป็นไอเทมที่เรียกว่า ไม่ดีเลยด้วยความที่มันวิ่งช้าเลี้ยวช้าและโจมตีได้ไม่แม่นยำ เป็นไอเท็มที่ใช้ได้จริงยาก เพราะอย่างนั้น คนเลยพูดกันว่าเสียดายที่สร้างมาเพราะว่ามันไม่คุ้ม

พี่บัน: ได้ข่าวว่า รถถังไม่ค่อยมีคนทำเพราะมันไม่ค่อยเก่งอะครับ คือว่ามีคนทำแล้วก็ถ่ายคลิปมาให้ดูไม่ค่อยเวิร์คเท่าไหร่ แต่ก็ยังโอเคครับ ที่โดดเด่นคงเป็นถังน้อยมากกว่า





แล้ว Desolate War ล่ะครับ?

พี่บัน: ช่วงแรกปัญหาเยอะอยู่ครับ มันมีวิธีการดันคนอื่นตกไปนอกพื้นที่ต่อสู้ด้วย ปีนกลับมาไม่ได้ แรกๆเลยมีเอาค้างคาวส่งร่างเงาตกเหวแล้วก็สแวปเอาคนไปอยู่แทน เป็นคนติดหน้าผาทั้ง 7 นั่นล่ะ ดราม่ากระจาย

เจมส์: 7-7 เป็นอะไรที่ผมชอบที่สุดครับ มันคล้ายสงครามกิลด์ (กิลด์วอร์) ดีครับ แล้วเน้นความเป็นทีมเวิร์คพอสมควร รูปแบบการเล่นต่างๆ ชอบมากครับ

พี่บัน: สนุกดีครับ มันไม่เน้นฆ่ากันจริงจัง แต่เน้นไปเก็บธง ซึ่งเคยเจอทีมโหดๆ แต่เอาแต่ฆ่า ไปๆมาๆ ก็แพ้เพราะลืมสนใจธง เลยเปิดโอกาส



เรื่องการเก็บค่าลงทะเบียนประมูลพี่หวานคิดว่าอย่างไรครับ

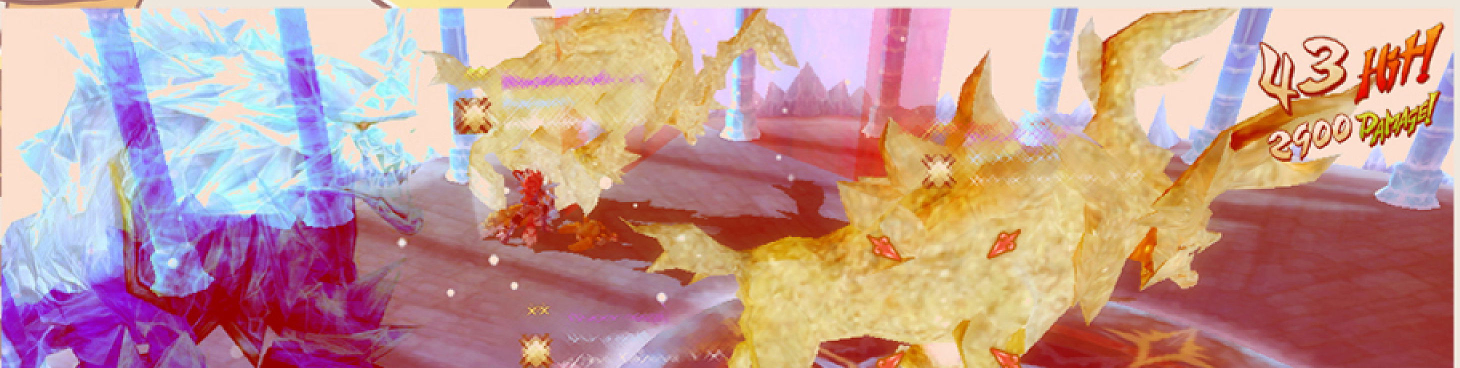
พี่หวาน: คือเหมือนเกมนี้มันเริ่มจะเสียตังค์ทุกย่างก้าว วางของในประมูลทีละบาท เอาจริงๆใครจะวางแค่ชิ้นเดียวพวกเล่นประมูลจริงๆวางทีเป็นสิบๆชิ้นในวันเดียว แล้วตอนนั้นก็เพิ่งเล่นประมูลเป็น แบบหาเงินได้ง่ายมาก แถมสนุกดีเหมือนมินิเกม ว่างๆจากเก็บเวลก็มาเฝ้าประมูล เจอแบบนี้เข้าไปก็นอยด์อ่ะ กลายเป็นต้องจำใจปั้นต่ายมานั่งขายของ น่าเบื่อกว่าเยอะ แถมเปิด2หน้าจอไม่ได้อีก เหอๆ





อ่าฮะมาถึงช่วงเดือนธันวาคม2554 มีดันเจี้ยนน้ำแข็ง อาวุธน้ำแข็ง การลดRP 5% ทุกสัปดาห์ เทศกาลคริสต์มาส ฉลองปีใหม่ และเพนกวินน้ำแข็งใส ช่วงนั้นเป็นอย่างไรบ้างครับ

จีอ: Ice Dungeon ที่เข้ามาปรากฏว่าบัคเสายังไม่หาย เพราะฉะนั้นคนจะนิยมใช้บัคเสาเพื่อที่จะไม่ต้องใช้บัตรเข้า และก็เป็นดันเจี้ยนที่ให้ความรู้สึกเดียวกับมาโอห์เลย คือเป็นอะไรที่ยาวมากและเหนื่อย แต่ของดรอปก็ดีมาก เพราะบวก Int เยอะ อาชีพไหนที่ใช้ Int จะเหมาะกับอาวุธพวกนี้มาก อย่างที่เห็นชัดคือแกะเพราะก่อนหน้านี้หนังสือที่ดีที่สุดก็คือมัมมี่ [Mummy Book] เพราะเป็นหนังสือที่บวก Tal Vit เยอะที่สุด แต่พอดันน้ำแข็ง เข้ามามันก็มีไอติม [Frozen Cone] ที่บวก Int เยอะกว่า [หนังสือ] มัมมี่มาก ตอนนั้น ก็เป็นช่วงที่ตลาดโกลาหลพอสมควร เพราะคนเปลี่ยนอาวุธใหม่กัน เช่น พวกแกะ กวิน ตุ่น จะโละอาวุธเก่าทิ้งแล้วหาอาวุธใหม่กัน ลงดันหนึ่งครั้ง จะสุ่มอาวุธหนึ่งชิ้น และเครื่องประดับกัน burn mana [การลด Mp] ซึ่งวันแรกที่ดันเข้า ค้างคาว กับ เพนกวินก็ออกมาโวยกันมาก เพราะทำให้การ burn mana เสียไป อย่างเช่น หมา[ป่า]พาลาจะมีมานาแค่ร้อยสองร้อย ฉะนั้นกวิน burn mana ทีเดียว หมา[ป่า]พาลาจะทำอะไรไม่ได้แล้ว เพราะสกิลส่วนใหญ่จะใช้มานา เพราะอย่างนั้น ที่หมา[ป่า]พาลาสู้เพนกวินไม่ได้ เพราะมี burn mana แต่พอทีนี้ [เครื่องประดับกันการลด Mp] มาเป็นจุดเปลี่ยนอีกจุดหนึ่ง ที่ทำให้การ PvP เปลี่ยนไป







แล้วเรื่องการปรับลด RP ล่ะครับพี่บัน

พี่บัน: แรกๆ ไม่รู้สึกอะไรครับ แต่มาตอนหลังต้องใช้ยศ Champion ทำโน่นนี่นั่นเลยรู้สึกว่าชีวิตมันยากขึ้นทุกวันคิดๆดูคนที่ได้ Champion ก็หน้าเดิมสลับกันไปกันมา จนได้ Grand Champion แล้วอาจจะค่อยวางมือออกจากวงการกลับสู่สามัญ แต่ก่อนหน้านั้นเหอะๆ ก็ครองตำแหน่งกันไม่กี่คนหรอกครับ ทีนี้อย่างบันก็ทำงานแล้ว จะมีเวลามาปั่นRP แข่งกับเค้าม๊ย พอคิดๆดูบางทีก็มีแรงฮึดอยากจะปั่น แต่พอเหนื่อยจากงานกลับมาก็รู้สึกว่ายอมแพ้ดีกว่า อย่างมาตอนนี้มีไอเทมใหม่ๆมาอีกแต่ต้องใช้ยศ Champion เลยชวนให้รู้สึกว่าเกมมันน่าเล่นน้อยลงนะ อะ หลุดไปไกลแล้วสินะ

จือ: คริสต์มาสและปีใหม่ เรียกได้ว่าเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่ดีมาก เพราะว่าเปลี่ยนฉากในเมืองและเปลี่ยนเพลง ก็ถือว่าประทับใจ มีกิจกรรมตีต้นสนถึงแม้จะไม่ดีเท่าไหร่แต่ก็สร้างสีสันได้นิดนึง และมีกล่องของขวัญที่ฮิตกันมากเพราะเปิดแล้วได้ชุดแมลง อาวุธ 62 แถมเปิดได้ของง่ายมากด้วย มีทั้งลูกบอล มีชุดคริสต์มาสและที่สำคัญมีกำไลบวก 12 ซึ่งคนเขาให้ความสนใจกันมาก เรียกได้ว่าเป็นช่วงที่เงินสะพัดมาก [เพน]กวินน้ำแข็งไส หลังจากเปิดเซิฟไปได้ 2 ชั่วโมง ประมาณ 6 โมงเย็นปรากฎว่าคนก็เริ่มหมุนกันเป็น เริ่มได้เพนกวินน้ำแข็งไสแล้ว พอมาลองใช้ดูแล้วไม่ดีเท่าไหร่ พระมันช้า[ลูกบอล] Ancient ดีกว่าเยอะ

สุดท้ายของเดือนธันวาคม เทศกาลคริสต์มาส ปีใหม่ และเพนกวินน้ำแข็งไสครับ



พี่หวาน: เทศกาลปีใหม่รู้สึกว่าไม่มีอะไรเท่าไหร่ละ ของรางวัลลดแลกแจกแถม กวินน้ำแข็งไส ทุกอย่างเสียเงินยิ่งกวินน้ำแข็งนี่หมุนทีละ5Jil แต่หมุนๆไปมันก็กินตังค์อยู่ดี ตอนปีใหม่เลยไปรวมตัวกันจุดพลุที่สวนแสงกันแทน



Once in 12 Tails

แล้วปีใหม่ก็มาถึง มกราคม 2555 ประเดิมด้วยปรากฏการณ์ปิดเสาเฟิร์สเทล ตามด้วยการจัดลำดับยศ Champion และ Grand Champion มีตรุษจีน ชุดแมลงดาวแดง สาย C เส้นสาม กล่อง RP และการปรับเวลาเต้น เหลือ 30 นาที ตอนนั้นผู้คนรู้สึกกันอย่างไรบ้างครับ









JANUARY 2012

อิส: อื้ม เยอะเอาเรื่องนะครับเนี่ย แต่ก็สมเป็นเดือนแห่งการสิ้นสุดยุคมืดละนะครับ งั้นเริ่มจากยศแกรนด์แชมป์ก่อนละกันครับ ส่วนตัวคิดว่าแข่งขันกันแบบนี้มันหนักไปหน่อย ถ้าไม่มีกำลังคนกับกำลังทรัพย์นี่ เอายศมาไม่ได้แน่เลยครับ แล้วยิ่งคอมเม้นท์ของแอดมินที่ว่าจะเพิ่มความอภิสิทธิ์ให้กับยศนี้ด้วยชุด RP ขั้นสองอีก ทำให้เกิดดราม่าเล็กๆขึ้นจนได้

ทีนี้เรื่องบัค เรียกว่าแพทช์นี้บัคเกือบทั้งหมดตายโดยสมบูรณ์เลยก็ว่าได้ครับ เพราะจัดการขั้นเด็ดขาดกับผู้กล้าเฟิร์สเทลที่กินใต้เสามานาน (ฮ่าๆ) แต่บัคที่ยังตกค้างอื่นๆก็มีบ้าง แต่เรียกได้ว่าซาลงไปอย่างแท้จริงครับ หลังจากนี้ไปก็เป็นช่วงฟื้นฟูหลังจากยุคมืดนั่นล่ะครับ

อิส: ต่อที่ RP Box เลยละกันครับ อืม จะว่ามันเป็นกระแสพักนึงเลยก็ได้มั้งครับ แบบตอนแห่ทำดาบหมา[ป่า]ก่อนปรับ CZIS เป็น 2 ก้อน ที่สุดท้ายคนรีบทำชุดกันตอนนั้นเสียเงินทำยิ่งกว่าตอนนี้แทน เพราะราคาอัลคาไซต์ตกฮวบเลยหลังจากนั้น

ส่วนชุดแมลงดาวแดง แรกๆผู้คนกลัวเรื่องเสียสมดุลกับชุดนี้ ตอนแรกมันแจกให้คนลงแข่งด้วย ก็เลยมีดราม่าเรื่องการแบ่งชนชั้นขึ้นมา จนตอนหลังมีมาให้ทำ กับพอเป็นดาวแดงแล้วมันก็ไม่ได้ร้ายแรงอะไร เพราะเดิมคนส่วนใหญ่ไม่นิยมใช้มันเพราะหนักเป็นทุนเดิมด้วยล่ะมั้งน่ะครับ ก็เลยไปใช้ของเดิมกันหมดไม่ได้กระทบแต่อย่างใดครับ

พี่บัน: ปิดเสานี่อยากจะร้องไห้มากๆ ทำให้เกมเล่นไม่สะดวกอย่างแรงเพราะต้อง login เข้าใหม่ทุกครั้งที่จะเปลี่ยนตัว ไหนจะระบบยศใหม่ที่มาร่วมกับระบบลด RP ถึงกับชีวิตพังทลายอะครับ กิจกรรมเต้นที่แสนสนุกและทำให้ชีวิตมีอะไรขึ้นมาบ้างก็ลดลงเหลือ 28 นาทีเงี้ย ฮือๆ จากเต้นชิลๆ เลือกเพลงตามใจชอบ กลายเป็นต้องเล่นตามสเต็ป only ไม่งั้นไม่ครบ สรุปได้ว่าการปรับแพทช์ของเดือนนี้ทำร้ายกันสุดๆครับ

พี่หวาน: ก็ด้วยความเป็นเดือนสุดท้าย [ที่พี่เล่นอย่างจริงจัง] พี่ก็ไม่ค่อยอะไรแล้วอะนะ เรื่องบัคเสาเฟิร์สเทลก็เป็นบัคที่ทีมงานน่าจะแก้ได้เร็วกว่านี้ เพราะทำให้ระบบในเกมเสียไปเยอะ อย่างพวกบัคของ บัคสกิลอารมณ์ขี้เกียจเล่นมันเริ่มมาตอนนั้นมั้ง เมื่อเราเข้าเกมมาก็ต้องเลือกตัวละครได้แค่ตัวเดียว ถ้าจะเปลี่ยนก็ต้อง Log out ออกอย่างเดียว เหมือนทำระบบมาไม่เผื่อเวลามีปัญหา คิดไม่รอบด้านอะ เรื่องบอร์ดข้อความ ก็ไว้ให้ผู้เล่นได้ฝากข้อความถึงกันสนุกๆมั้ง ยังดีที่เสียเป็นเงินเกม



พี่หวาน: ตรุษจีนกับกล่อง RP พี่ไม่ค่อยได้สนใจเพราะคลังมันเริ่มเต็มๆแล้ว แล้วพวกของใส่ที่ได้มาจากเทศกาลนี้พี่ว่าหลังๆเอามาแค่ใส่เล่นได้เฉยๆ ไม่มีประโยชน์อะไรมากกว่านั้น ไม่เหมือนแฟฮัลโลวีนที่เอามาใส่เป็นชุดวิ่งได้ ชุดแมลงดาวแดงใช้วัตถุดิบ สิ้นเปลืองมากกับรูที่ได้เพิ่มขึ้นมาแค่ 1 รู ยังไงก็ไม่คุ้มอะ ถ้ารูสุดท้ายยัดได้ +2 ก็จบกันไม่ต่างกันมาก แดนซ์ออดิชั่นก็เหมือนคนไม่ค่อยเล่นกิจกรรมก็เลยลดเวลาลงรึเปล่านะ?







ทีนี้มาถึงเดือนกุมภาพันธ์ ดูเหมือนจะไม่ค่อยมีอะไร มีเพียงปรับสูตรแมลงดาวแดง วาเลนไทน์ Giga Cannon และกีฬาสี จือคิดว่าอย่างไรครับ?



จือ: อย่างแรกก็คือเปลี่ยนสูตร [ที่ใช้ทำชุดแมลงดาวแดงโดยมีชุด] แมลงเป็นสองชิ้น คือพอเปลี่ยนสูตรแมลงดาวแดงแล้ว กระแสก็เริ่มแผ่วลง คนก็ไม่รีบร้อนกันแล้ว เพราะว่าเนี่ยก็เปลี่ยนไปแล้ว ตอนนั้นกล่อง RP ก็เริ่มขายยากขึ้นและแร่เทพราคาเริ่มตกลง

วาเลนไทน์ จะมีอาวุธวาเลนไทน์มา ซึ่งความสามารถคือ ทุกครั้งที่ยิงมีโอกาสทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามติด Charm เพราะงั้นมันจึงเป็นไอเท็มที่ใช้งานจริงได้ไม่เท่าไหร่ แต่มีบางอันที่ใช้ได้อย่างเช่น กิ้งก่าที่จะเอาไว้ยิงไบซันที่จะเห่า [Onslaught] คือเอาไว้ก่อกวนแต่ไม่ใช่ไอเท็มที่ใช้งานจริง ก็คือเหมือนเป็นไอเท็มตามกระแส พวกแหวนวาไลนไทน์ที่เขาบอกว่ามี Heart Breaker Resist ซึ่งเป็นคาถาที่จะมาในอนาคต ปัจจุบัน [29 เมษายน 2555] ก็ยังไม่มาเลย เพราะฉะนั้นกระแสก็เงียบไปแล้ว เหมือนตรุษจีนมาแว้บเดียวก็หายไป

ช่วงที่ Giga Cannon มาคือช่วงที่สาย C สาย 3 มา ตอนนั้นก็เรียกว่าเป็นจุดเปลี่ยนอีกจุดหนึ่งเพราะว่าสายซีแต่ละแถวจะทำให้เกมเปลี่ยนไปค่อนข้างเยอะ การที่ตุ่นมี Giga Cannon มันทำให้ตุ่นเป็นที่นิยมขึ้นมาทันทีเพราะด้วยความแรง ด้วยความ [ที่] เลือดเยอะ อะไรอย่างนี้ก็เลยหันมาแห่เล่นตุ่นกันมากขึ้นด้วยความที่สาย C ของตุ่นปรับดีขึ้นมาตลอด ก็เลยทำให้ตุ่นตอนนี้เป็นอาชีพยอดนิยม อาชีพที่โกงมากอาชีพหนึ่ง

กีฬาสี ก็เป็นอีกแมพหนึ่งที่เข้ามาแล้วสร้างสีสันได้พอสมควร ตอนที่มาครั้งแรก ตื่นตาตื่นใจมาก เพราะกีฬาแต่ละชนิดได้ออกแบบมาเป็นอย่างดี แต่ด้วยความที่เป็นมิชชั่นที่ [ใช้] คนเยอะและเป็นมิชชั่นธรรมดา คนเลยไม่สนใจเท่าไหร่ คนก็ไปเล่นทับแปด [1/8 2/8 เป็นต้น] เหมือนเดิมเพราะชอบ PvP มากกว่า เป็นแมพที่สร้างสีสันไว้เล่นยามว่างแต่ไม่ใช่เล่นจริงจัง



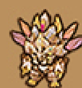






Golden KingBug

Memesis



Chapter 11

MARCH 2011



เดือนมีนาคมมีบอสเข้ามาใหม่สองตัวนั่นคือ Golden King Bug และ Nemesis ซึ่งมาไล่เลี่ยกับแคมป์ปา อาวุธ Special OP มี Chapter 11 และปิดท้ายด้วย Compound 3

จือ: Golden King Bug เป็นบอสที่สู้ค่อนข้างยากพอสมควรเพราะเป็นบอสที่มีสกิลค่อนข้างหลากหลาย แต่ด้วยความที่ KO น้อย ถ้ามีอาชีพไบชันจะผ่านได้ง่ายมาก แต่ทีนี้มีปัญหาเรื่องของดรอป มันจะมีของดรอปสองชิ้นที่เป็นที่ต้องการนั่นคือแร่ทองและอาวุธทองคำ ซึ่งก่อนหน้านี้ตอนที่ Golden King Bug มาใหม่ๆ แร่ทองยังไม่ใช้ทำอะไรและอาวุธทองก็ดรอปทุกตา ตาละ 3-4 ชิ้น ฉะนั้นมาได้สัก 3-4 วัน กระแส Golden King Bug ก็เลยแผ่วลงมา คนเริ่มไม่ค่อยลงกันเพราะงั้น Bigbug เลยต้องส่ง Nemesis ลงมาเพื่อดึงกระแส [ของผู้เล่น] กลับมา

ตอนนั้น Nemesis ยังมีบัคอยู่ ถ้ามี Nemesis seed ที่เลือดไม่เต็ม มันจะระเบิดไม่มีดาเมจ แต่ก็ยังเป็นบอสที่ยากอยู่ ต้องจัดทีมพอสมควร ไม่ใช่ไปเอามั่วๆแล้วจะชนะได้ง่ายๆ ส่วนดรอปตอนนั้นก็ยังไม่ใช้อะไรเท่าไหร่ แต่ด้วยความที่เป็นบอสชนะยาก คนก็เลยให้ความสนใจกันอยู่

อาวุธ 60 ใหม่ [Special OP Weapon] เป็นอาวุธที่ออกใหม่แล้วคนฮือฮากันมากเพราะใช้ของเว่อร์เหลือเกิน [ใช้] อาวุธดาวแดงเลเวล 12 48 62 ซึ่งอาวุธแต่ละอย่างไม่ได้ทำกันง่ายๆ เลย คนก็เริ่มโวยวายกันพอสมควร แต่ทีนี้มีคนทำออกมาเรื่อยๆ แล้วมาทดสอบให้ดู บางอาชีพก็ดีมาก บางอาชีพก็ไม่ดี อันนี้ก็แล้วแต่คนตัดสินใจ อย่างอาชีพไบชันมีค้อน [OP] 60 ถือว่าโกงมากเลย เพราะว่าอาชีพตัวเบาๆจะหนีไม่ได้เลย แต่ด้วยความที่ทำยากและดาเมจน้อยลง คนเลยตัดสินใจกันยาก เพราะปกติของเดิมก็ใช้งานได้ค่อนข้างเยอะอยู่แล้ว

พี่บัน: [อาวุธ Special OP] ทำยากไปหน่อยครับ แต่หลายอันก็น่าใช้ดี ไว้ลองได้มาครอบครองแล้วคงตอบอะไรได้มากขึ้น แต่อาวุธวาหกับหมาป่าเข้าขั้นโกง ตีได้ไกลสุดขีดแทบไม่ต่างจากพวกตีไกลแล้ว จนบางทีบันรู้สึกว่ามันไม่เท่าเทียมกันทุกสายอาชีพน่ะครับ แล้วอย่างแมวที่ตีแล้วได้ Sp 2... แต่ตีหลังแล้วไม่นับเพราะผลซ้ำซ้อนกับท่าฟันหลัง ส่วนของกระต่ายยิงธรรมดาเร็วขึ้นแต่กระต่ายทั่วไปไม่ยิงธรรมดากันน่ะสิครับ ไม่ซูมก็สกิล



อิส : อ่าครับ สำหรับของเดือนนี้ ตัวผมเองคงลงความเห็นได้ไม่เยอะนัก เพราะว่าเดือนนี้มันเป็นช่วงที่ผมเตรียมตัวไปฝึกงานน่ะครับ แต่ที่พอจะสำคัญคงเป็นคอมพาวน์ 3 ครับ เรื่องนึง คือสมดุลการออฟของกับความคุ้มค่าที่ได้จากมัน ส่วนตัวผมคิดว่าถ้าออกของแบบนี้มามันเหมือนเป็นการตลาดอย่างนึง คือถ้าใครอยากเทพก่อนก็รีบทำซะ แล้วเดี๋ยวค่อยปรับให้มันง่ายขึ้น ซึ่งนี่ก็เป็นการตลาดที่เราเห็น HR กับ BB ใช้มาบ่อยแล้ว ก็ไม่ขอพูดถึงเยอะนัก แต่จะบอกว่า 2-5 กับ 3-7 มันเป็นเรื่องของดวงจริงๆครับที่จะออฟได้ดี กว่าเดิมไหม คิดว่าตอนหลังคงจะมีปรับเพิ่มค่า สเตตัสอีกแหง ก็ต้องดูกันต่อไปครับ แต่ส่วนตัว ยังไม่ขอแตะล่ะครับ ของโหดเกิ๊น (ฮ่าๆ)

แชป 11 นี่ ผมว่ามันออกมาช้าเกินไปน่ะครับ แบบมาถึงคนมัน 70 กันจะหมดแล้วใครที่ไหนมันจะมาเวลกันด่านนี้ ถ้าไม่ลากเพื่อนมาก็ไปนั่ง[หลัง]ขด[หลังแข็ง]กับเด็กที่แชป 10 อยู่ดีครับ ทุกวันนี้ผมเอาแกะไปนั่งที่ 11/4 ตั้งนาน ไม่มีคนเลย พอไป 10/5 เพียบ

ส่วนค่ายป่า ความเห็นผมนะ ผมว่าตั้งแต่แคมป์ตุ่นที่เมืองเซร่าแล้วล่ะครับ ที่เพิ่มมามันจะกลายเป็นแค่พื้นที่รองรับดันเจี้ยนในอนาคตข้างหน้าเท่านั้นเองครับ ถึงตอนหลังเพิ่มระบบเก็บค่าธรรมเนียนมาก็เถอะ ไปๆมาๆกลายเป็นคนขี้เกียจออกจากกิลด์หนักกว่าเดิมอีกครับ เพราะกลัวเสียเงิน เหอๆ

APRIL 2011





มาถึงเดือนครบรอบ 1 ปีสิบสองหาง ก็ยังไม่ค่อยมีอะไรมาก มีแฟชั่นฤดูร้อน และด่านใหม่ ณ วันที่ เราสัมภาษณ์ชื่อว่า Wrath of Titan

จือ: แฟชั่น Summer [BB และ HR] ก็โฆษณาไว้ครึ่งเดือนเห็นจะได้ ทีนี้พอเอามาจริงๆกระแสไม่เป็นอย่างที่คิดเลย เพราะด้วยแฟชั่นที่ออกมาก่อนหน้านี้ตั้งแต่ชุดคริสต์มาส ชุดวาเลนไทน์ ชุดตรุษจีน เป็นของที่ใช้จริงไม่ได้เลย เป็นของที่ไม่มี Stat เลย ไม่เหมือนแฟชั่น 45 ที่มี Cha มหาศาล ไม่เหมือน

Once in 12 Tails

แฟชั่น 35 ที่ใช้ได้ดีกับบางตัว [คือ] แฟชั่นที่ออกมาใหม่ เป็นแฟชั่นที่มี Stat น้อยมาก มีเพื่อไว้ใส่โชว์อย่างเดียว เพราะงั้นกระแสมันเลยหมดเร็ว ปัจจุบันมันขายกันไม่ค่อยออก ตัวถุงเปิดเองมันได้แต่ชุด Summer อย่างเดียว ไม่น่าเปิดเหมือนกล่องปีใหม่ คนก็เลยไม่ให้ความสนใจกันเท่าไหร่ และราคาแฟชั่นก็ตกลงเร็วมาก ผ่านไปแค่ 3-4 วัน กระแสก็แผ่วลง

อิส : ส่วนความพิโรธของเทพเจ้า อืม ผมว่ามันก็แมพโชว์เทพของ บาร์เบร็อค เท่านั้นครับ รู้สึกเหมือนช่วงหลังๆมานี่ BB จะหยิบท่านเทพเจ้าของเรา มาเป็นมาสค็อตขายเกมแหะ อีกหน่อยเวเนโร่จะลงจากหอคอยน้ำแข็งมาฟาดกับเจ๊ร่าไหมหนอ (ฮ่าๆ)



Once in 12 Tails

เข้าสู่ช่วงสุดท้ายของคอลัมน์ ผ่านมา 1 ปีแล้ว คิดอย่างไรกับสิบสองหางออนไลน์

จีอ: คือที่เล่นเพราะว่าเล่นด้วยภาพสวย ระบบสกิลก็โอเค เพราะงั้นถึงจะปรับออกมาแย่ยังไง ยังไงก็ยังรักเกมนี้อยู่

พี่บัน: ทางนี้ก็ยังรักเกมนี้อยู่นะ เพียงแต่เห็นว่าเกมนี้มันพัฒนาไปในแนวทางที่แปลกๆอยู่เหมือนกัน ก็รอลุ้นให้มันโตต่อไปเรื่อยๆแล้วกลับมาอยู่ในจุดที่สมดุลอย่างที่คนพัฒนาเค้าต้องการก็แล้วกัน



เจมส์: คิดว่าเกมนี้ยังต้องพัฒนาขึ้นไปเรื่อยๆครับ โดยส่วนตัวเกมนี้ยังไม่ค่อยลงตัวเท่าไร ยังมีการก่อดราม่ากัน มีการบัค มีอะไรเยอะแยะเลยครับ ถ้าถามว่าจุดนี้โอเคไหม ก็โอเคในระดับนึงครับ

พี่หวาน: พี่มีความรู้สึกหลายๆ อย่าง พี่โทษ BigBug มั้ย? พี่โทษการตลาด HR ด้วยดีกว่า มีคนเคยบอกว่า “คนที่ทำเกมไม่ใช่คนที่เล่นเกม” แบบไม่ได้สนใจเกมที่ตัวเองทำจริงๆ ว่าระบบมันโอเคไหม คืออารมณ์พี่มันแบบมาคุๆ แล้วพี่เกลียดระบบสุ่มของมากที่สุดแล้ว แบบว่ามันเป็นระบบที่ทำให้เพื่อนทะเลาะหลายรอบมาก ถ้าจัดการระบบของดีทุกคนต้องการเงิน ต้องการของอยู่แล้ว มันจะมีวิธีไหนที่ทุกคนเล่นแล้วไม่ต้องมีปัญหา คือคนมันจะเอาก็คือจะเอา พี่ก็ต้องยอมมันจะมีวิธีจัดการที่ดีกว่านี้ไหมที่คนไม่ต้องทะเลาะเรื่องของ

อิส: อ่าครับ เกมนี้ผมมีความเห็นให้ 3 มุมมอง ผมเริ่มเล่นมาตั้งแต่ช่วงที่เปิดตัวออกมา นั้นผมคิดว่าเกมนี้สุดยอดมากเพราะภาพสวยและแนวเกมก็เป็นกึ่งๆ แอ็คชั่นด้วย (ที่สำคัญหมาป่าหล่อมาก) นี่คือมุมมองที่ 1 ครับ

มุมมองที่ 2 คือหลังจากได้สัมผัสกับเกมนี้ไปซักพักก็จะได้รับรู้ถึงเบื้องลึกหรือเบื้องหลังของกลุ่มคนเล่น ทั้งที่ดีและไม่ดี และความวิบากของมิชชั่นต่างๆ ที่พยายามทำมาเพื่อให้ผู้เล่นมีความสามัคคี แต่บางทีผมว่ามันยัดเยียดเกินไปหน่อย

มุมมองสุดท้ายมุมมองที่ 3 คือมุมมองของตัวผม ณ ปัจจุบัน คอนเซ็ปของเกมดีและไม่ได้เปลี่ยนไปจากเมื่อปีก่อนเลย ยังคงดีมาเรื่อยๆ แต่ระบบการบริหารคือตัวตัดสินจริงๆ ครับ ที่จะทำให้เกมนี้ยัง คงเป็นเกมในใจ ซึ่งเป็นใจที่รักหรือใจที่ชัง ก็ต้องตามต่อไปก่อน สรุปคือผมยังรอคอยว่าซักวันหนึ่ง เกมนี้จะสามารถพัฒนาไปจนถึงจุดที่เรียกได้เต็มปากว่าเป็นเกมที่ดีอย่างแท้จริงครับ





อิส: ปัจจัยที่ทำให้ยังเล่นต่อจนทุกวันนี้ก็ตามมุมมองที่สามนั่นล่ะครับ ผมรอคอยอยู่ว่าเกมที่ผมชอบนี้ จะไปต่อในทางใดนั่นเองครับ

พี่หวาน: พี่ว่าเป็นเพราะเพื่อนที่อยู่ในกิลด์เท่านั้นเอง ส่วนอื่นอย่าง Art สวยไหม พี่ว่าก็ดูดีแต่ระบบเกมมีปัญหา

พี่บัน: ความผูกพันต่อตัวเกมก็ใช่ เพื่อนๆ ที่เจอกันในเกมก็ใช่ร่วมกับความอยากรู้อยากเห็นละมั้ง ว่าเกมมันจะเป็นยังไงต่อไป

เจมส์: สำหรับผมคือเพื่อนในเกม พี่ๆน้องๆ ในเกมและกิลด์อะคับมันผูกพันไปแล้ว มีอะไรก็ปรึกษาคุยกัน เวลาเล่นเกมก็เล่นด้วยกัน ช่วยกัน เวลด้วยกัน หรือลงอารีน่าในกิลด์ด้วยกันครับ มันไม่น่าเบื่อ

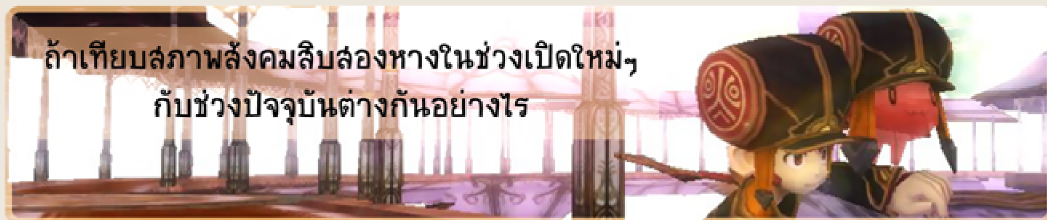


จีอ: ที่ยังเล่นอยู่ สาเหตุหลักๆ คือ ได้มาเจอเพื่อนๆ ครับ อีกอย่างคือดูแพทช์ที่เข้ามาใหม่เรื่อยๆ เพราะการอัพแพทช์แต่ละครั้ง น่าตื่นเต้นทุกครั้งเลย





Once in 12 Tails



จีอ: ต่างกันค่อนข้างมาก ตอนแรกทุกคนเริ่มมาเหมือนกัน หมดก็คือเริ่มมาด้วยความไม่มีอะไร เพราะงั้นเวลาช่วยเหลือกันก็ช่วยเหลือกันดี ตอนนี้จะมีคนที่เลเวล70 ซึ่งแต่ละคนจะมี EGO ของตัวเองอยู่ จะเริ่มคุยกันยากเพราะต่างคนมองว่าฝั่งตรงข้ามคือคู่แข่งตลอด ไม่เหมือนตอนแรก ที่เรามองคนอื่นเป็นเพื่อนร่วมเก็บเลเวลต้องมองว่าเป็นคู่แข่งมา PvP กันเป็นสังคมที่แข่งขันกันพอสมควร

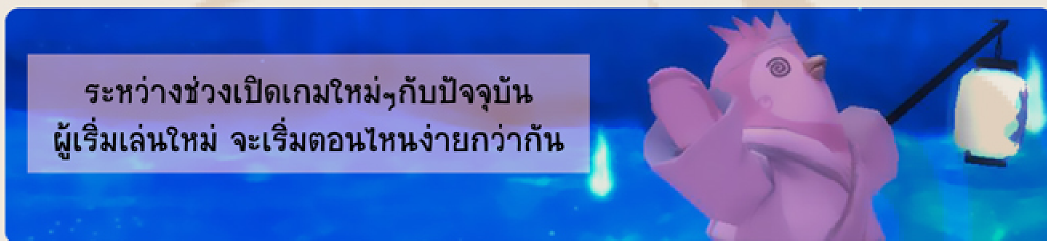


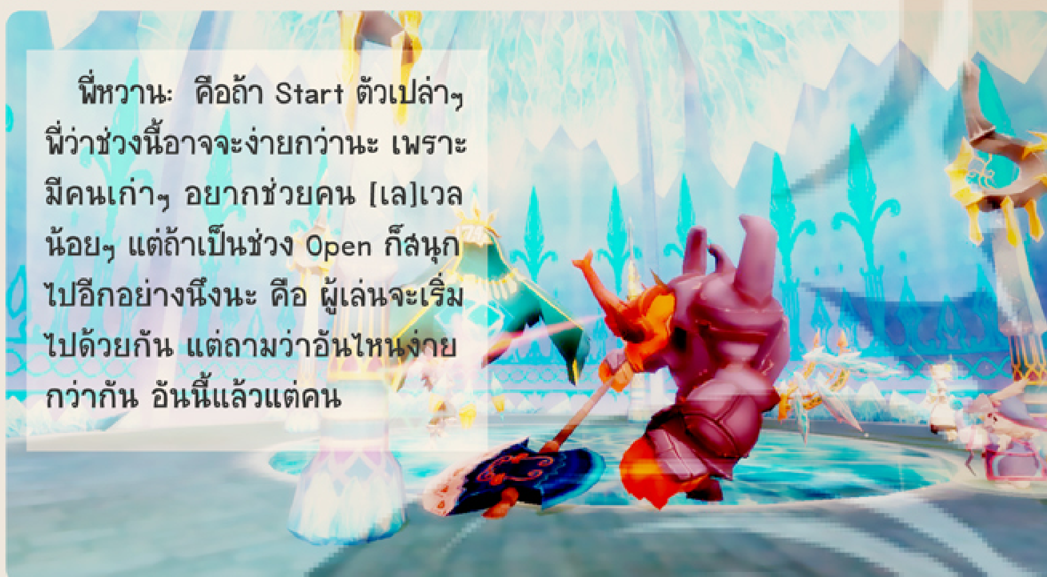
อิส: ถ้าให้ตอบ ผมว่ามันต่างกันมากในมุมมองของผมนะ แต่เรื่องแบบนี้มันขึ้นกับมุมมองของแต่ละคนด้วยน่ะครับ บางคนอาจจะมองว่า ไม่ได้เปลี่ยนไปเลยก็ได้

พี่หวาน: เมื่อก่อนมันจะเป็นมิตรมากกว่านี้ ไม่ต้องมีเรื่องของเรื่องเงิน ไม่ต้องมีเรื่องแบบว่าออฟเยอะเก่งอะไรประมาณนี้ ไม่ต้องแบบเจอกันแล้ว “นาย [Grand] Cross ได้เท่าไหร่” ประมาณนี้ มันไม่ได้เล่นเพื่อจะมีสังคมอะไรประมาณนั้น

พี่บัน: จำได้ว่าแรกๆ ออกแนวช่วยๆกันเล่นมากกว่านี้น่ะ แอบรู้สึกว่าเด็กใหม่หลายคนนิสัยไม่ค่อยดีก็มีให้เห็นเยอะขึ้น

เจมส์: ตอนเปิดแรกๆ มันไม่มีการออฟของ ไม่มีไอเทมเยอะ ตลาดไม่คึกคัก แต่ตอนนี้มีการออฟของ มีการทำนู้นนี่ คนในตลาดก็เยอะมากขึ้นได้เจอผู้คนที่นิสัยดีและนิสัยไม่ดีอะครับ





พี่หวาน: คือถ้า Start ตัวเปล่าๆ พี่ว่าช่วงนี้อาจจะง่ายกว่านะ เพราะมีคนเก่าๆ อยากช่วยคน [เล]เวลน้อยๆ แต่ถ้าเป็นช่วง Open ก็สนุกไปอีกอย่างนึงนะ คือ ผู้เล่นจะเริ่มไปด้วยกัน แต่ถามว่าอันไหนง่ายกว่ากัน อันนี้แล้วแต่คน

จีอ: ผู้เริ่มเล่นที่มีเพื่อนเลเวลค่อนข้างสูงจะเก็บเลเวลได้ค่อนข้างง่าย เพราะการผ่านมิชชั่น คนรู้จุดจะพาผ่านมิชชั่นง่ายกว่าแต่ทีนี้ปัญหาคือผู้เล่นใหม่จะไม่เก็บประสบการณ์ อย่างผมเล่นช่วงแรกๆ ก็ต้องคิดว่ามิชชั่นยากๆ จะผ่านกันยังไง สกายบิ๊กก็ลงตั้งแต่เลเวล 30 กว่า คือต้องคิดทุกอย่าง ฉะนั้นเก็บประสบการณ์มาหนึ่งปี เจออะไรมาเยอะเหมือนกัน อย่างมีเพื่อนคนหนึ่งเพิ่งเริ่มเล่นใหม่แล้วเลเวล 70 ภายในครึ่งเดือน แต่เขาก็เล่นไม่เป็นเลย รีบเก็บเลเวลอย่างเดียว เพราะงั้นผู้เล่นที่เริ่มตอนนี้ จะเริ่มได้ง่ายแต่ฝีมือสู้รุ่นก่อนไม่ได้ [ผู้ที่เริ่มตัวเปล่า] มันจะยากกว่าเดิมเพราะว่าตั้งแต่ open มาเขาก็ปรับสกิลหลายอาชีพลง อย่างเช่น Cool Down สกิล แกะ Sp ที่หมา[ป่า]ใช้ Grand Cross เกราะของแมว เขาปรับทุกอาชีพ การเก็บเลเวลก็ค่อนข้างยากพอสมควร

เจมส์: ผมว่าตอนนี้นะครับ คือเลเวลตอนนี้ส่วนมากก็มีแต่คนเลเวลสูงๆถ้าเรารู้จักคนเยอะ คนเหล่านั้นก็สอนให้เราเล่นเกมได้ง่ายขึ้น พาเราผ่านด่านอะไรได้ง่ายอะครับ แล้วตอนนี้คนก็เยอะ แล้วแต่ละคนของแบบอลังการมาก น่าจะช่วยได้เยอะ

พี่บัน: ตอนเปิดเกมใหม่ๆ เล่นง่ายกว่าเยอะนะ ตอนนี้คนที่จะลงมิชชั่นแรกๆ ส่วนใหญ่ก็ไปกันกับกิลด์ละมั้ง หาพวก public ไปกันแบบแต่ก่อนยากขึ้น





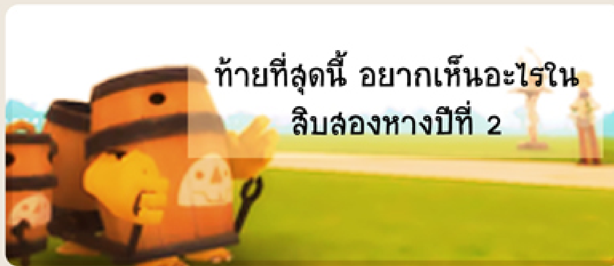
อิส: ถ้าจะให้ตอบว่ายุคไหนผู้เริ่มเล่นเล่นได้ง่ายกว่า ผมขอตอบว่ายุคแรกๆ ครับ ส่วนนึงเพราะเกมนี้เป็นระบบมิชชั่นที่บังคับการฟอร์มทีมเอามากๆ ในบางมิชชั่น ทำให้ผู้เริ่มต้นเล่นซึ่งยังไม่รู้จักมักคุ้นกับใครยากจะหาคนช่วยได้

อีกทั้งระบบซัพพอร์ทผู้เล่นใหม่ไม่มีเลยครับ ตั้งแต่ 2/6 เสร็จแล้วไม่มีบอกให้ข้ามไปแมพน้ำแข็งเพื่อเข้า 3/1 ซึ่งบางคนอาจจะบอกว่าก็เป็นการฝึกให้ผู้เริ่มเล่นมีประสบการณ์ในการหาคนและตีสนิทกับคนอื่น เข้าใจว่าเจตนาดี แต่ความเป็นจริงแล้วไม่มีใครหรอกที่จะมาช่วยด้วยใจจริงๆ หากไม่ใช่ว่าตอนนั้นอารมณ์ดีอยู่ เป็นผมก็คงเดินหนีล่ะ เพราะบางคนก็อาจจะขอนู่นขอนี่เพิ่มมาอีกก็ได้ จริงมั้ยครับ เหอๆ

อืม ผมว่าสรุปแล้ว ยุคแรกๆ เป็นช่วงที่ดีสำหรับผู้เริ่มต้นครับ เพราะมีคนที่จะเริ่มต้นพร้อมเราไปได้เยอะ ต่างกับช่วงหลังที่มันน้อยลงแล้ว แต่ทุกเกมก็เป็นแหละครับ เพียงแต่เค้ามีระบบช่วยเหลือมารองรับตรงนี้อยู่แล้ว อย่างระบบแยกความยากง่ายของด่าน ทำให้แม้เล่นคนเดียวก็ยังผ่านได้ครับ



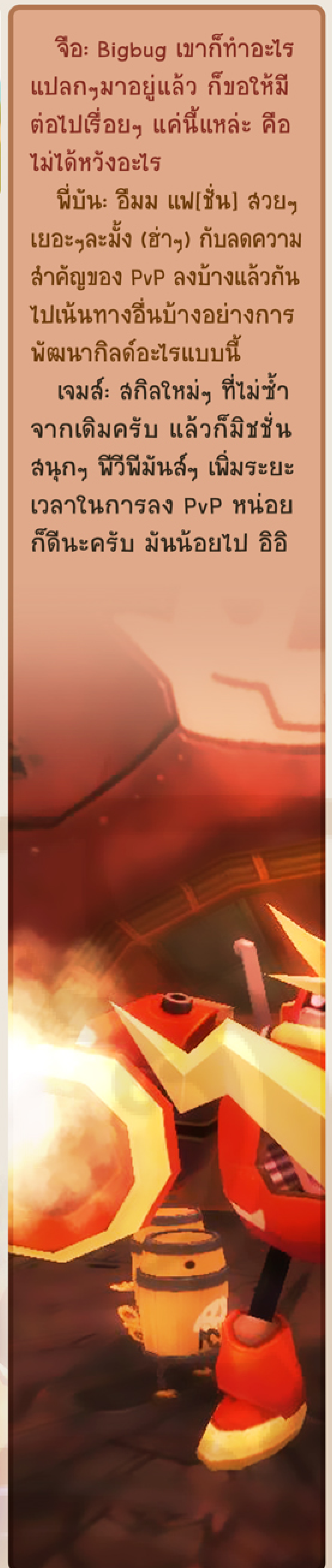




อิส: อืม ตอบยากนะเนี่ยสำหรับผมที่รอดูแนวทางของเกม หุๆ แต่ก็มีอยู่อย่างนึงที่ผมหวังเอาไว้เหมือนกันครับ อืม พูดยากแหะ ขอผมเรียบเรียงแปปนะครับ มันพูดออกมาเป็นคำพูดลำบากหน่อย แหะๆ

อ่าได้ละครับ มีอยู่ 2 อย่างที่อยากให้มีระบบกิลด์ ผมอยากให้มันสมบูรณ์ซักทีตามฟีเจอร์ที่เคยประกาศไว้ซะเยอะแยะแต่ก็ยังไม่มีจนปัจจุบัน เช่น ระบบเก็บประวัติชนะบอสและอีกบานตะไท (ฮ่าๆ) และสุดท้ายขอให้เกมนี้อยู่ยาวๆ ต่อไปจนถึงปีที่ 3-4 และตลอดไปนะคร้าบ หมดละฮะ

พี่หวาน: พี่ว่าต้องปรับปรุงระบบเกมก่อน ตอนนี้มีทั้งเกมเต้นที่ไม่สุด เกม PvP เกม Drama Fantasy ที่เขาพยายามโฆษณาเออ พี่รู้สึกว่ามันเยอะไปไหม focus หลายจุดไปหรือเปล่า แล้วระบบล่าบอสที่ส่งเสริมให้เราร่วมกันสู้ คุณกลับมีเวลาบอสให้ 30 นาที วิ่งกันตาเหลือก กว่าจะไปถึงแล้วรอคนเสร็จ พี่ว่าไม่ work พี่ว่าเกมนี้ Art ไม่มีปัญหา Art โอเคเลย อย่างพวกชุด Summer เนี่ยก็ขายได้เรื่อยๆ แต่ว่าระบบเกมนี้พี่ว่าไม่ผ่านจริงๆ



จีอ: Bigbug เขาก็ทำอะไรแปลกๆมาอยู่แล้ว ก็ขอให้มีต่อไปเรื่อยๆ แค่นี้แหล่ะ คือไม่ได้หวังอะไร

พี่บัน: อืมม แฟ[ชั่น] สวยๆเยอะๆละมั้ง (ฮ่าๆ) กับลดความสำคัญของ PvP ลงบ้างแล้วกัน ไปเน้นทางอื่นบ้างอย่างการพัฒนากิลด์อะไรแบบนี้

เจมส์: สกิลใหม่ๆ ที่ไม่ซ้ำจากเดิมครับ แล้วก็มิชชั่นสนุกๆ พีวีพีมันส์ๆ เพิ่มระยะเวลาในการลง PvP หน่อยก็ดีนะครับ มันน้อยไป อิอิ

ขอบคุณทุกท่านมากครับ สวัสดีครับ...

เป็นอย่างไรบ้างครับสำหรับบทสัมภาษณ์ที่ท่านได้อ่านไป หวังว่าจะถูกใจบ้างนะครับ ขอให้คุณผู้อ่านทุกท่านโชคดีมีความสุขกับสิบสองหางออนไลน์นะครับ ลาก่อนครับ

Mebel Vice





Once in 12 Tails

The Path of Heroic

ตอนที่ 1

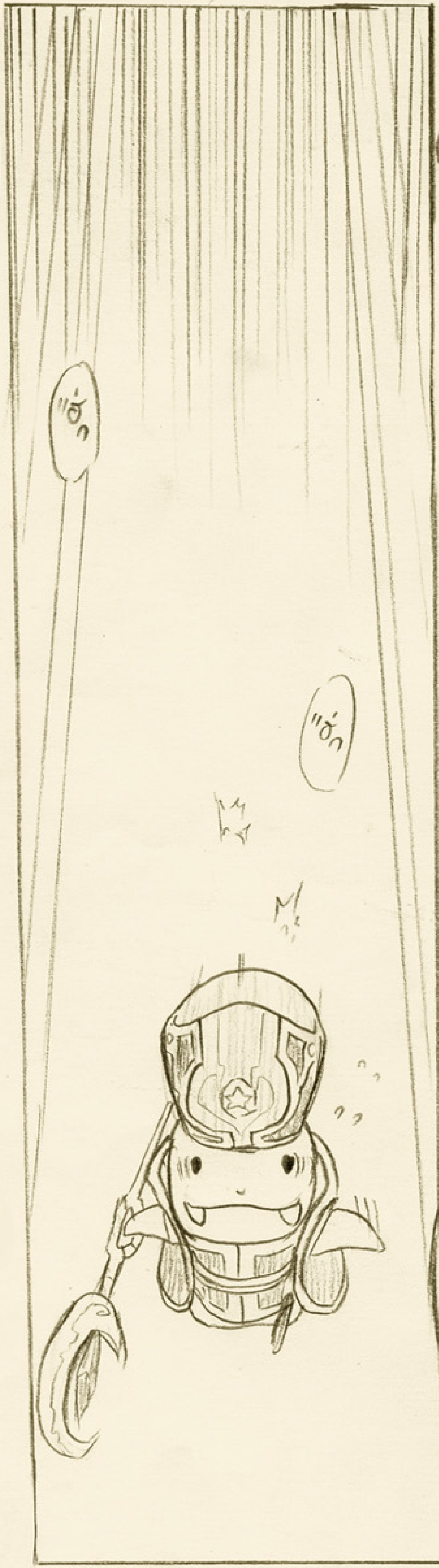
เดิมที... เฟริสเทล คือ
กระรอกธรรมดาตัวหนึ่ง
จนกระทั่ง..ได้อาบแสง
ในระหว่างการจุติของ
เทพแสง หรือ อัลคาเชีย
ทำให้ กระรอกตัวนั้น
มีสติปัญญา

ท่านอัลคาเชีย
จึงได้มอบไม้เท้าแห่ง
ปัญญา เพื่อใช้ป้อง
กันตัว และ บอกเล่า
ถึงเจตนารมณ์ของ
ท่าน

เฟริสเทล ได้ออก
เดินทางในโลกที่กว้าง
ใหญ่ เพื่อบอกเล่า และ
แสดงถึงเจตนาที่ดีของ
เทพแห่งแสง ถึงแม้
การเดินทางนั้น จะต้อง
พบกับอันตรายได้ทุก
เมื่อก็ตาม

แต่ เธอก็มิได้ย่อท้อ
จนกระทั่ง ช่วงบั้นปลาย
ของชีวิตเธอ เธอได้กลับ
มาพบกับท่านอัลคาเชีย
พร้อมเหล่าผสัตว์หางที่
ศรัทธาในตัวท่าน

เวลาได้ผ่านมาแล้ว
5000 ปี เจตนารมณ์ของเธอ
ได้ถูกสืบต่อกันเรื่อยมา
เหล่าสัตว์หางที่เชื่อและ
ศรัทธาได้สร้างแท่นสักการะ
เพื่อให้เหล่าหางรุ่นหลัง
ได้เคารพและ สืบเจตนารมณ์
ของเธอต่อไป..





เอาน่าๆ ท่านอิทาลุส . . . .

ชิ

ในเมื่อ พวกเรามา กันครบแล้ว . . . .

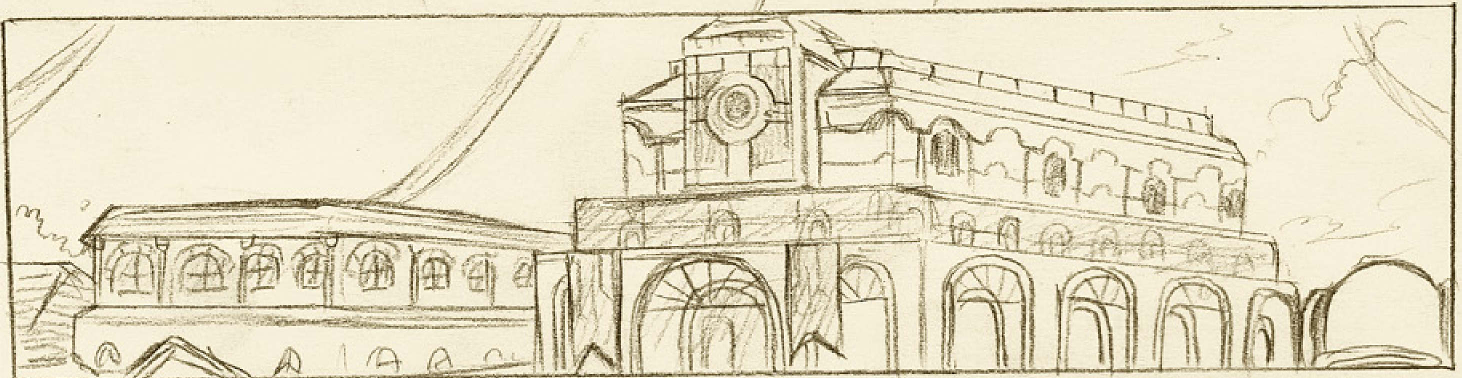
ที่เรียก พวกเรามา มีธุระอันใด งั้นหรือขอรับ ท่านอคาเซีย ?

ข้าสัมผัสได้ถึงหายนะที่กำลังคืบคลานเข้ามา . . .

จากกระแสเวลาที่ข้าเห็น . .

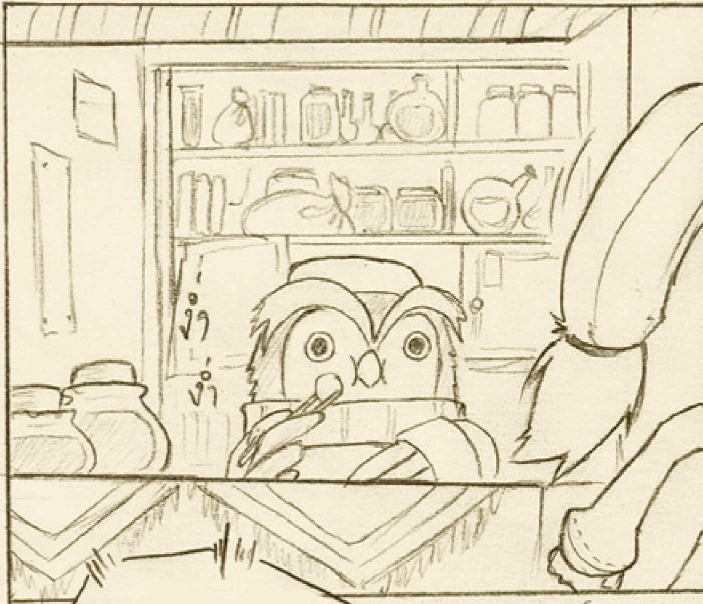
มีเพียงทางเดียวที่จะหยุดวิกฤตนี้ได้

พวกเจ้าจงไปคัดเลือกเหล่าผู้กล้าสัตว์หางเพื่อการนี้เถิด



ประกาศ
จากที่ทำการ
เมืองแสง







ผู้ที่มีความ
สนใจสามารถ
ไปลงทะเบียน
ได้ที่ทุ่งหญ้า
ทางตะวัน
ออก







ภารกิจในการคัดเลือกครั้งนี้คือ . .

วิ่งแข่ง !!





กำหนดเวลาครึ่งชม. !!

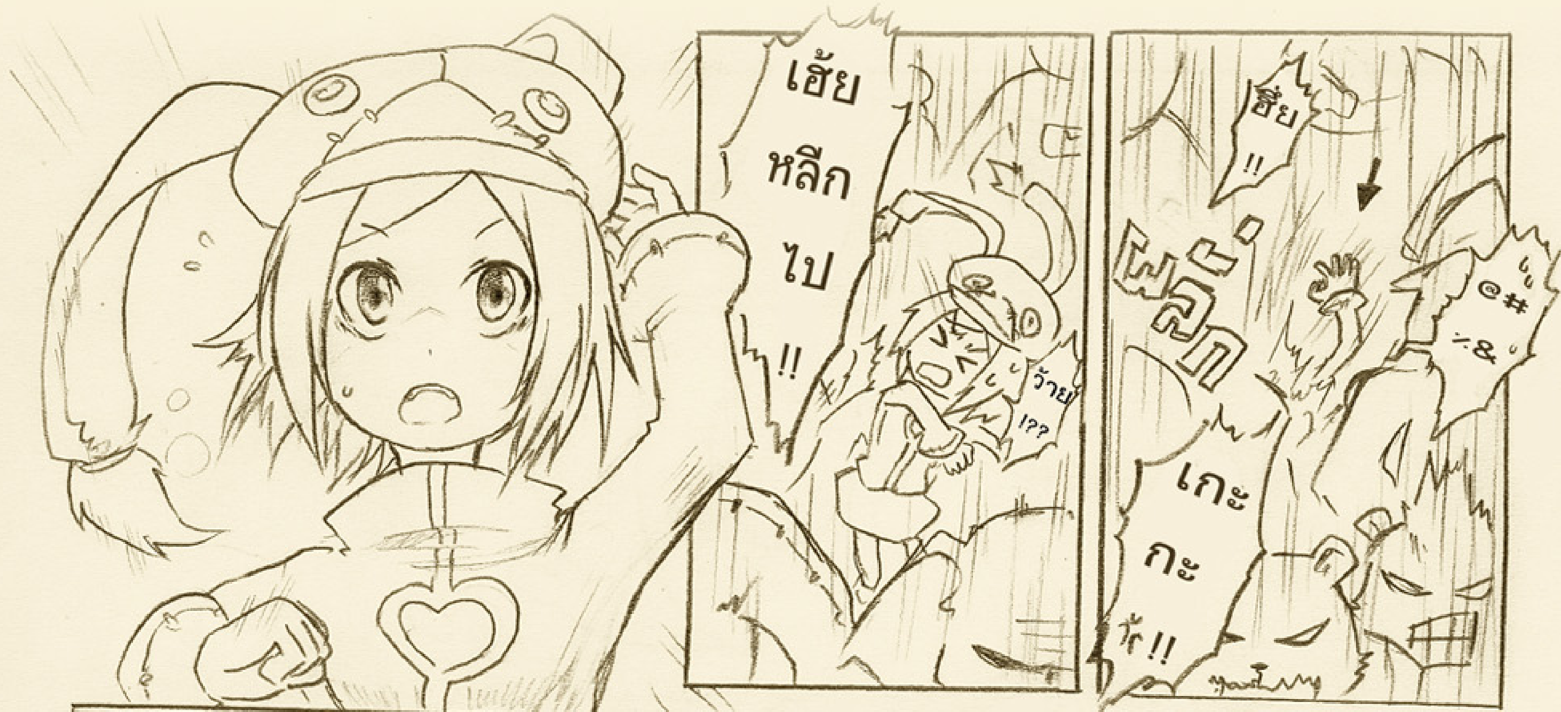
ผู้เข้าแข่งขันประจำที่ !!

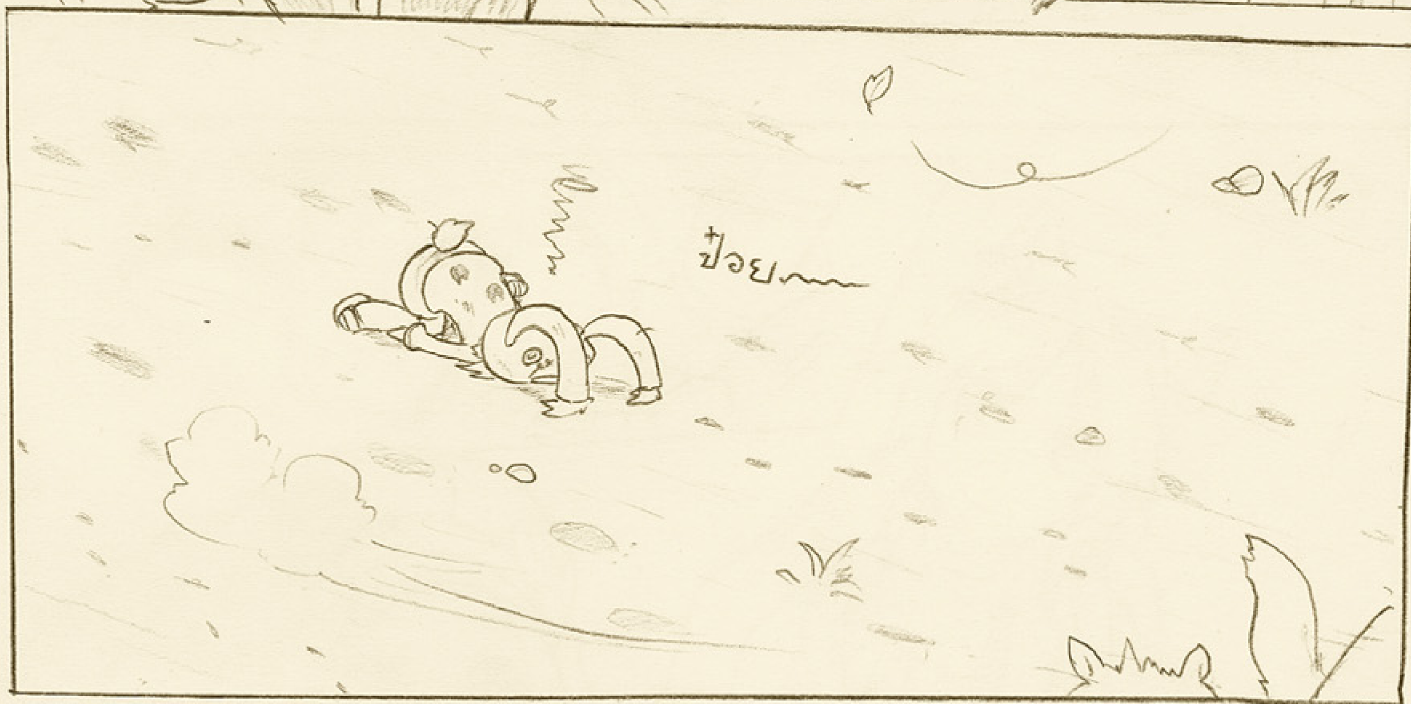
แชะ

เตรียมตัว ...

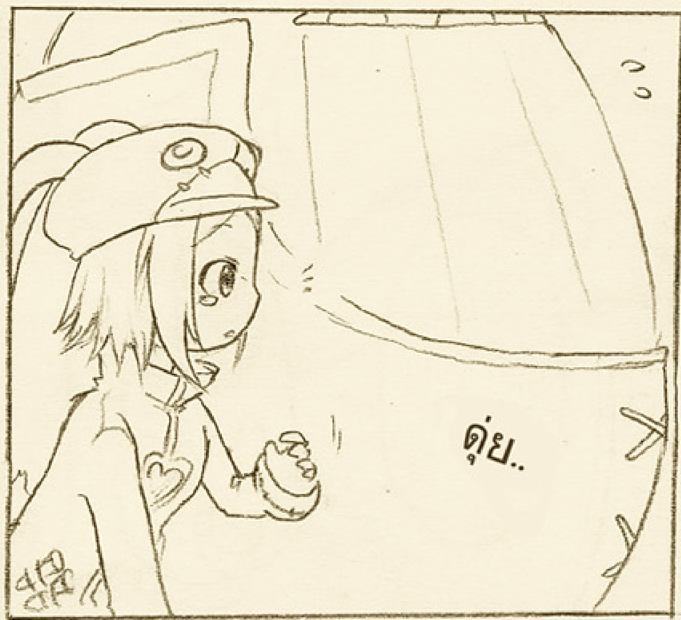
He He He He

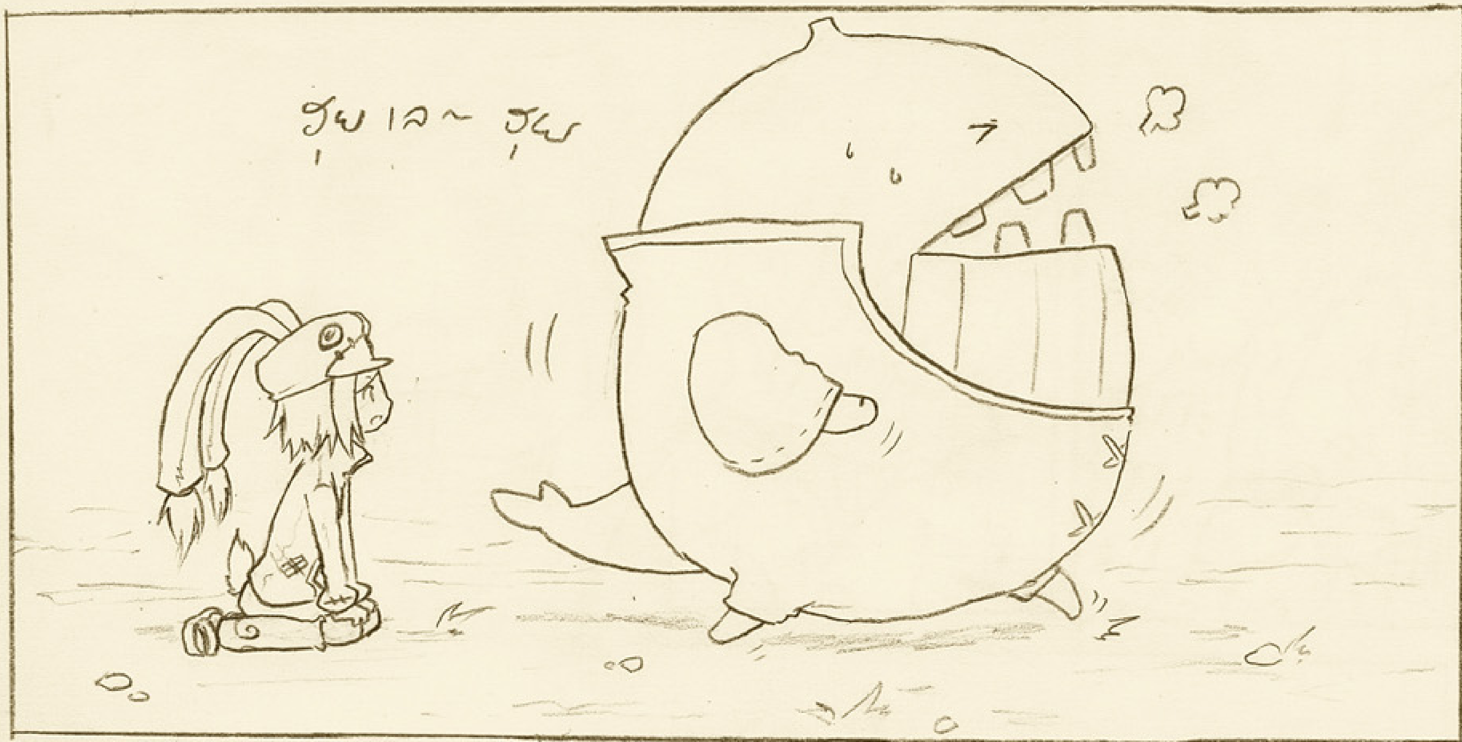
เริ่ม !!!

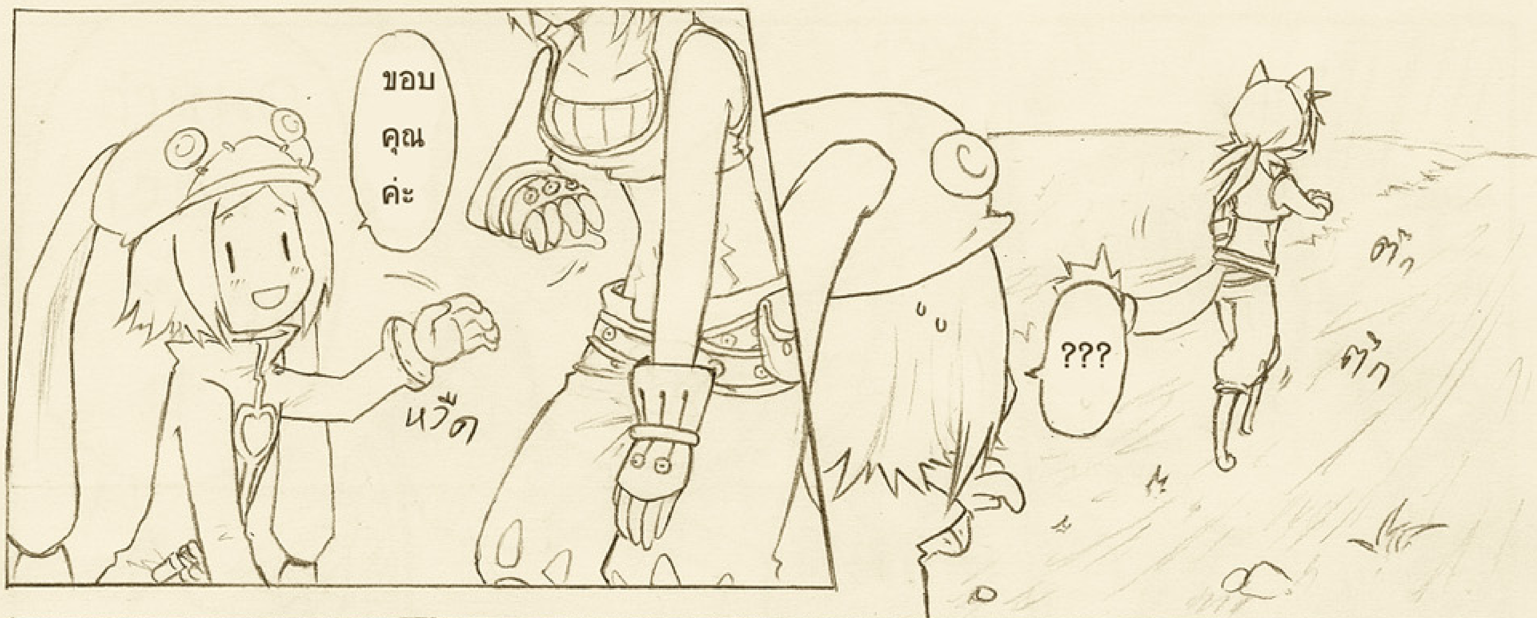

เฮ้ย หลีก ไป !!
ร้าย !??
ฮึ่ย !!
ผลั่ก
เกะ กะ ทั้ง!!


ป๋อย.~~~

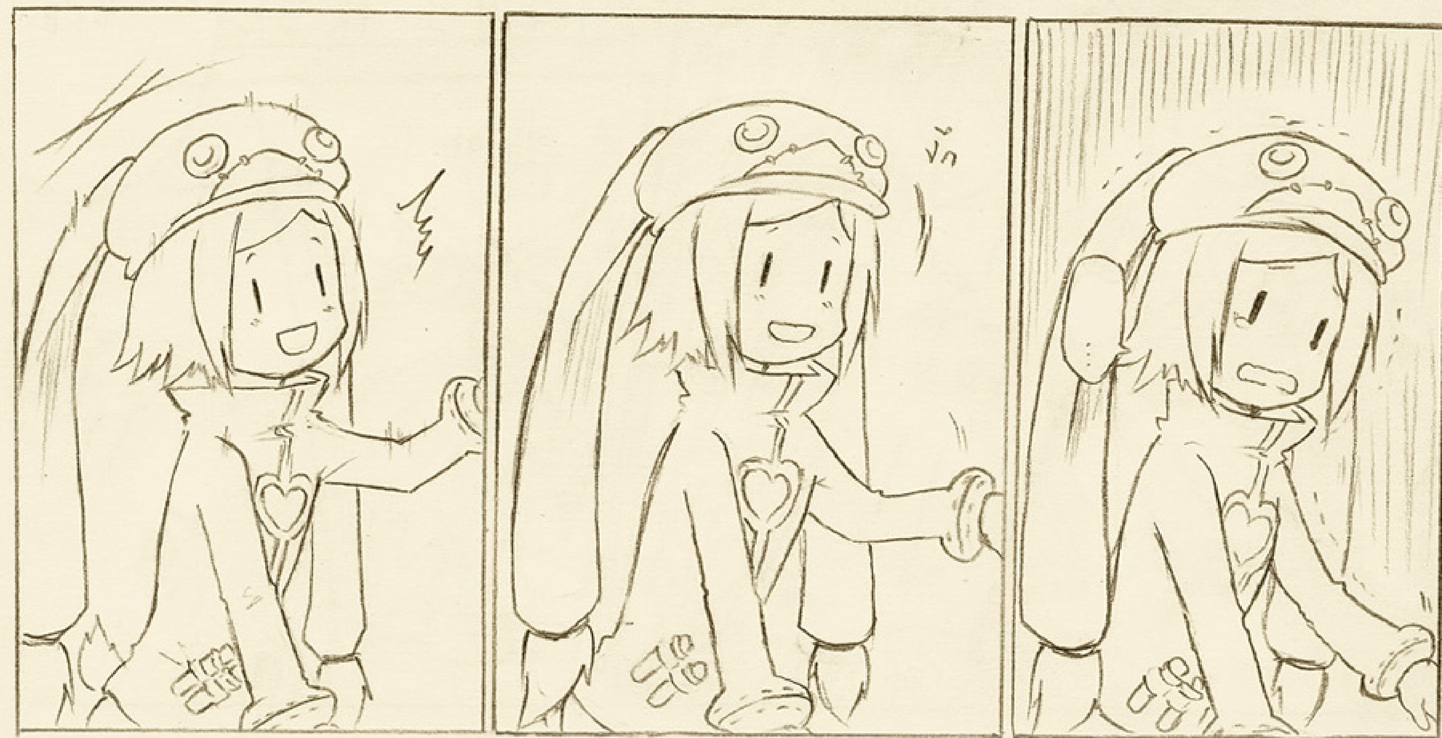

โหด ร้าย!!
ทำไม รุนแรง กันแบบ นี้~


ดุ่ย..

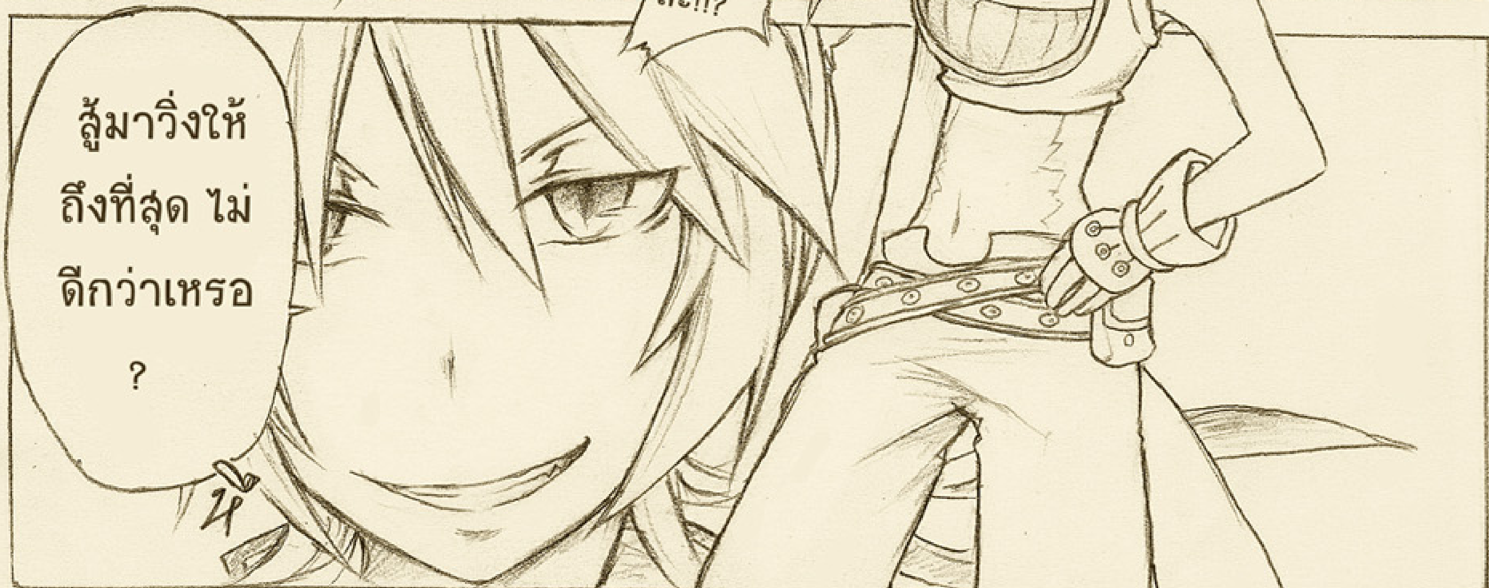

ฮุย เล~ ฮุย
เอ้า! ไม่เป็นไรนะ?
เอ่อ.. ค่ะ


ขอบคุณค่ะ
หวื๊ด
???
ตึก
ตึก


แบร่




นี่! ถ้า จะมัวแต่ นั่งร้องไห้ อย่างนั้น ล่ะก็.. เธอจะ มาแข่ง ทำไม ล่ะ!!?


สู้มาวิ่งให้ ถึงที่สุด ไม่ ดีกว่าเหรอ ?
หึ


แต่จะ ทำได้ รึเปล่า . . .
ก็ขึ้นอยู่ กับตัวเธอ เองนั่น แหละ!!
อึ่ก !!

อุ้ย
อ้าย
วาฟี้ ~
ฟุ่บ ๆ
ฮึ
M.

นี่
น้อง
สาว

กิ๊ก
กิ๊ก
กิ๊ก

...

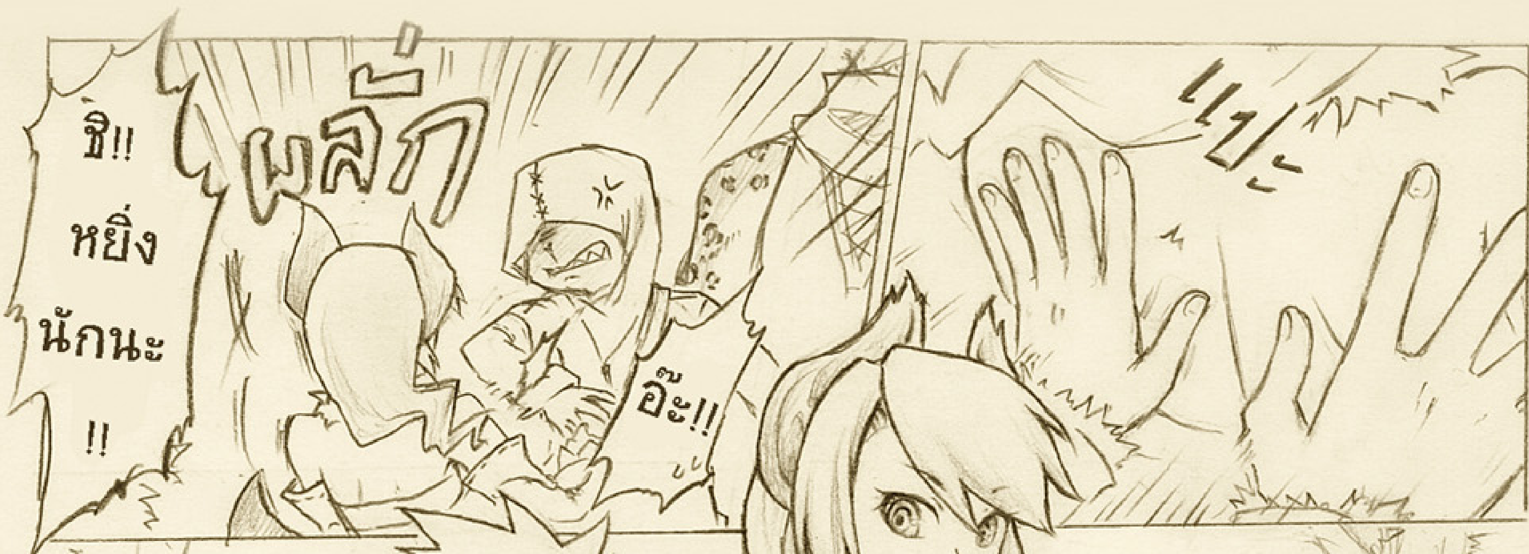
นี่มัน
แข่งวิ่งนะ
ไม่ใช่แข่ง
บิน

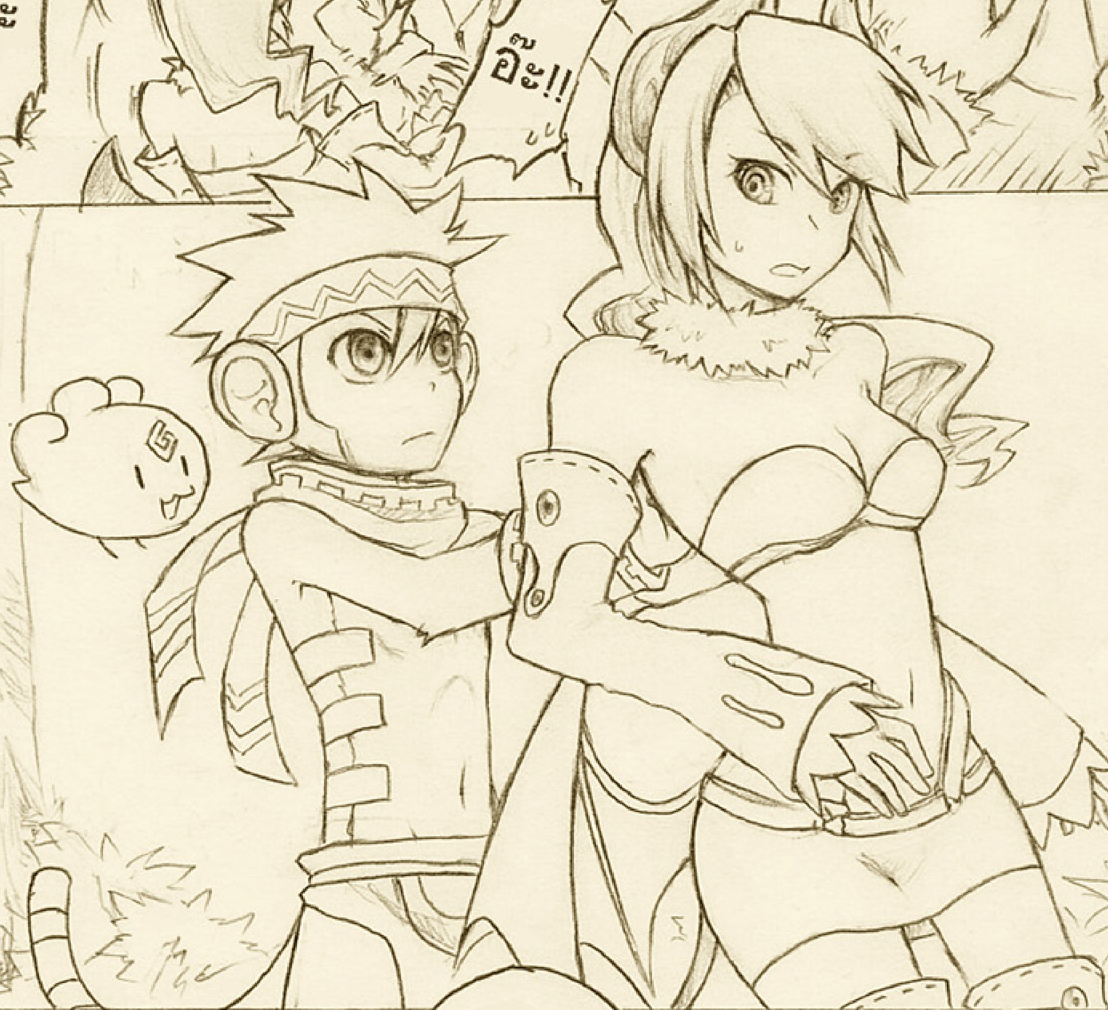
ช่ายย
มีปีกแบบ
นี้มันขี้โกง
ไม่ใช่หรือ
งายย

ควับ

อย่า
มาแตะ
ฉันนะ
ยะ!!

เพี้ยะ


ชิ!! หยิ่งนักนะ!!
พลั่ก
อึ๊ะ!!
แปะ

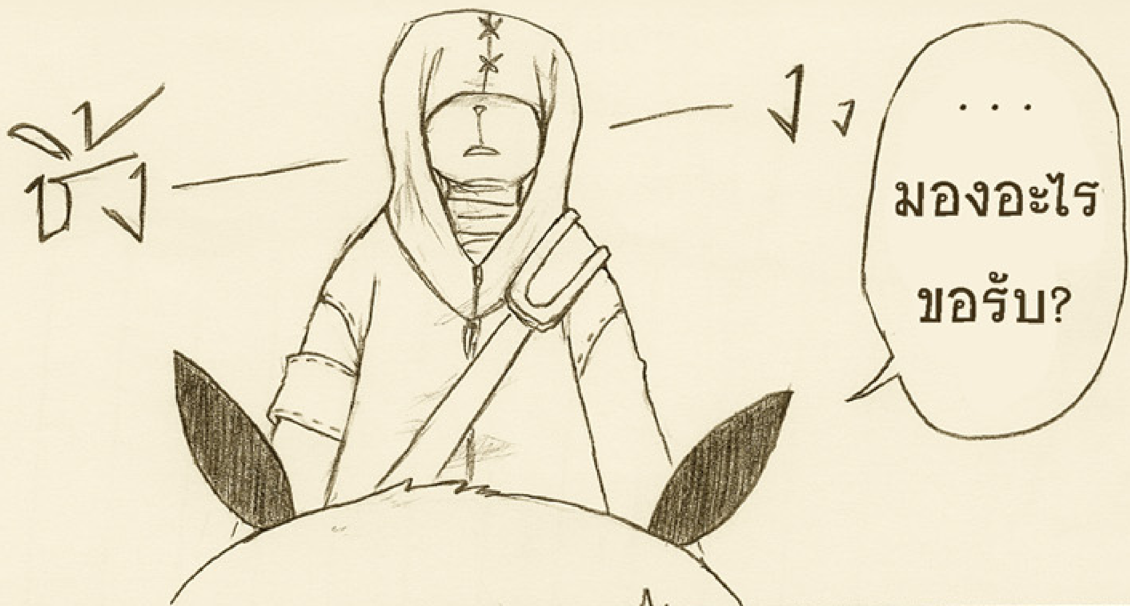



ทำตัวแบบนี้น่าสมเพชจริงๆนะขอรับ
กึก!!

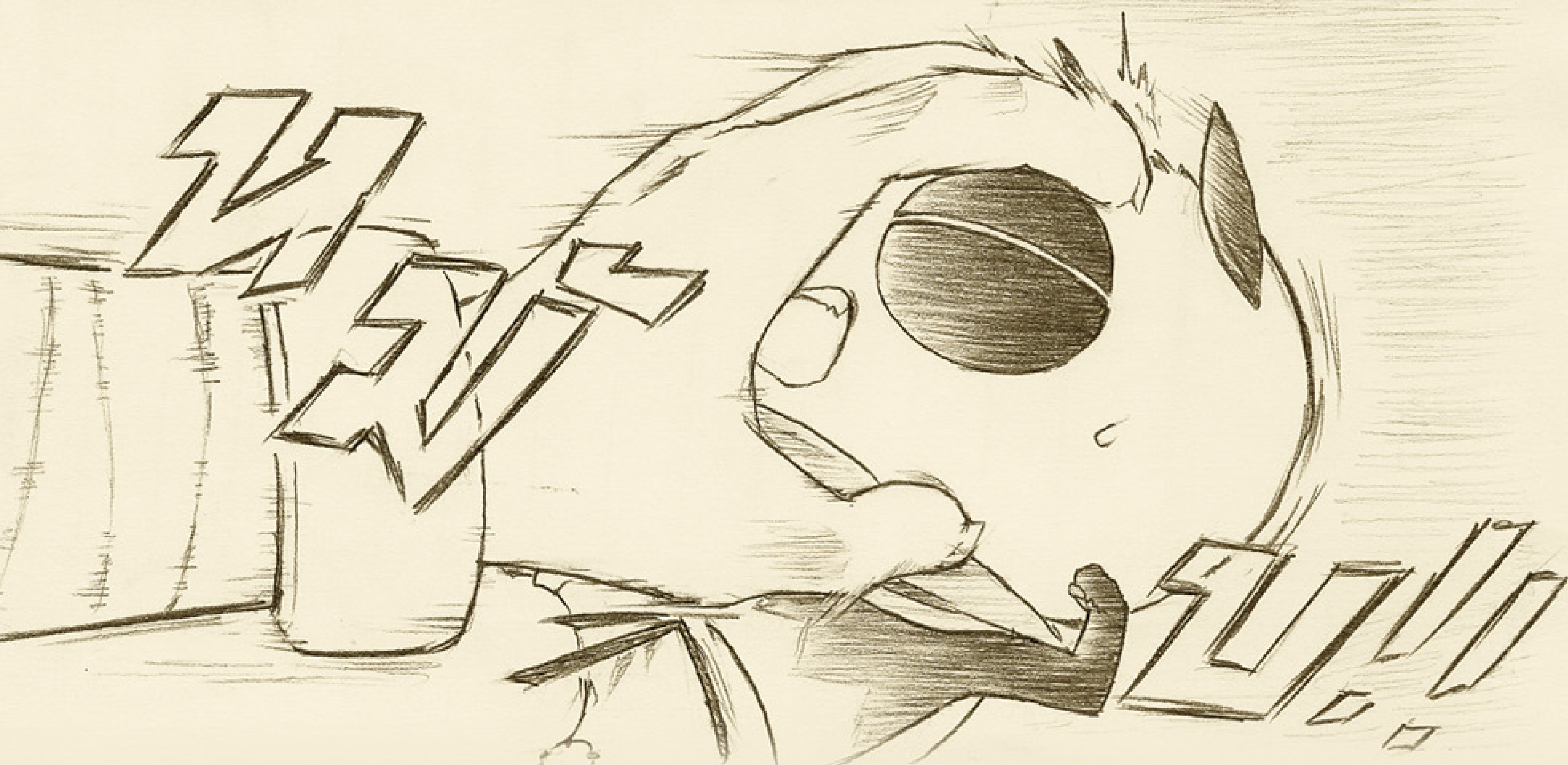


ใช้ไม่ได้เลยนะขอรับ!!

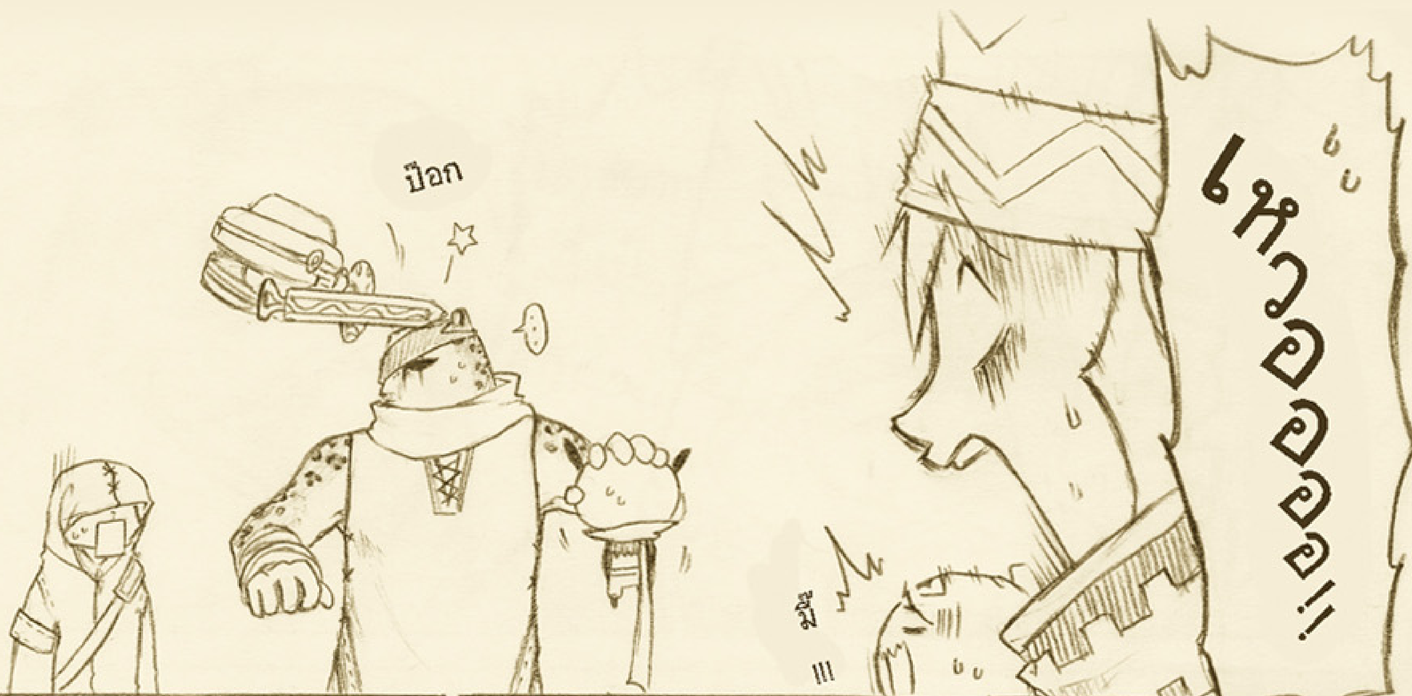
เป็นบุรุษแท้ๆ กลับมารังแกสตรีเพศแบบนี้น่ะขอรับ!!


ปึ้ง — — ง ง
. . .
มองอะไรขอรับ?


เหอะ!
เอ็งสูงได้แค่นี้เหรอ?
ที่โรงเตี๊ยมน่ะข้าถือว่าสูงที่สุดเลยนะขอรับ!!!



ใจกล้า ดีนี่ งั้นมา ลองเล่นอะไร สนุกๆหน่อย มั้ยล่ะ?
อยากรู้จัง ว่าสระน้ำ ตรงนั้นลึก แค่ไหน
ป..ปล่อย นะขอรับ !!!
แย่ ล่ะ..
เรา ร่ายไม่ ทันแน่ !!
กาดิ น่า!!! สอย มัน เลย!!
ฟ้าววว


ป๊อก
เหวออออ!!
มึ๊
!!!

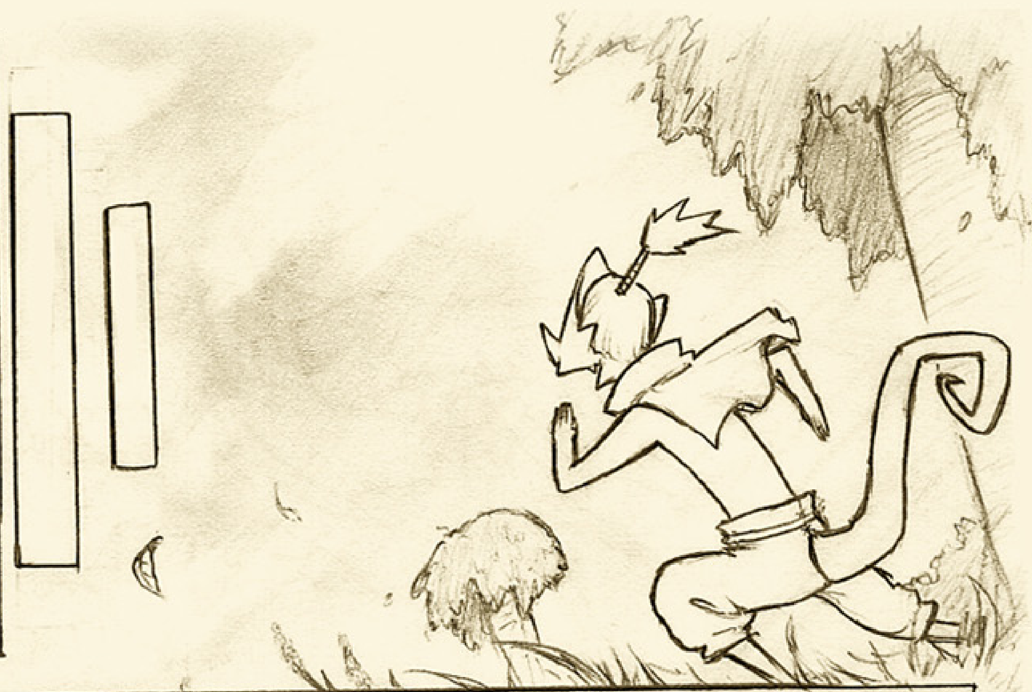
ตอน
นี้ล่ะ
!!!

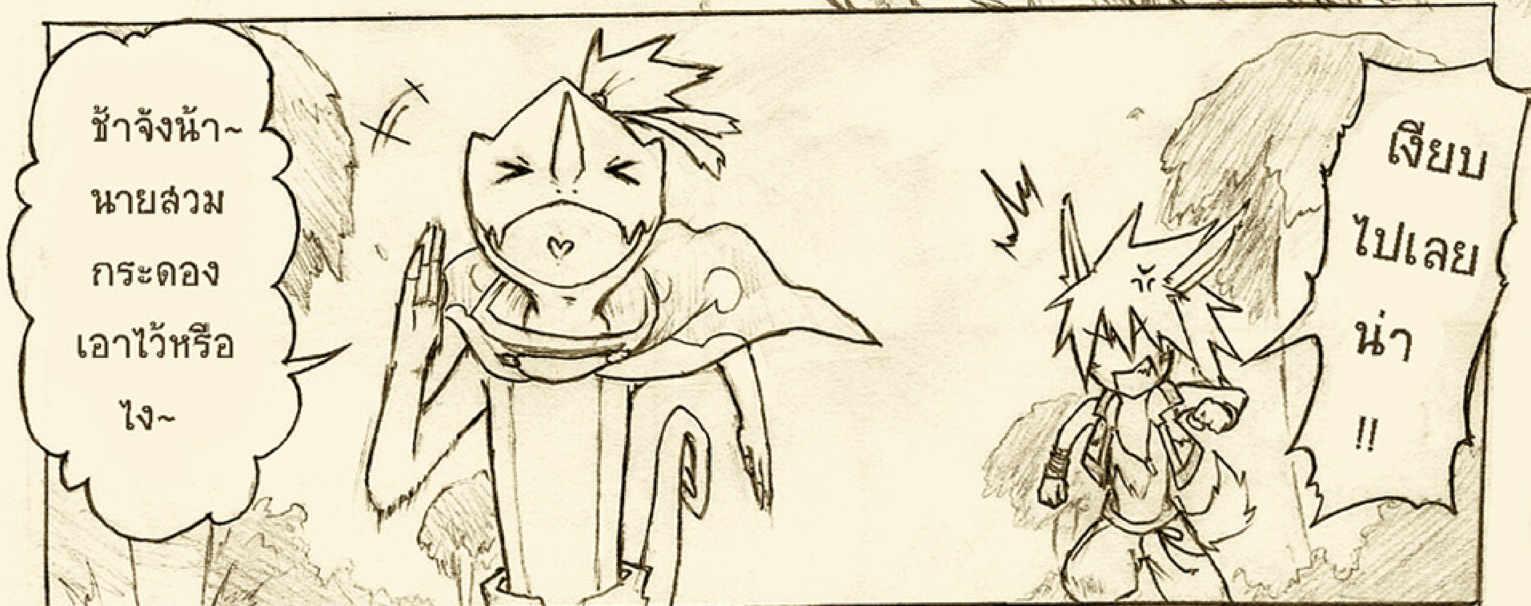
Blind
!!

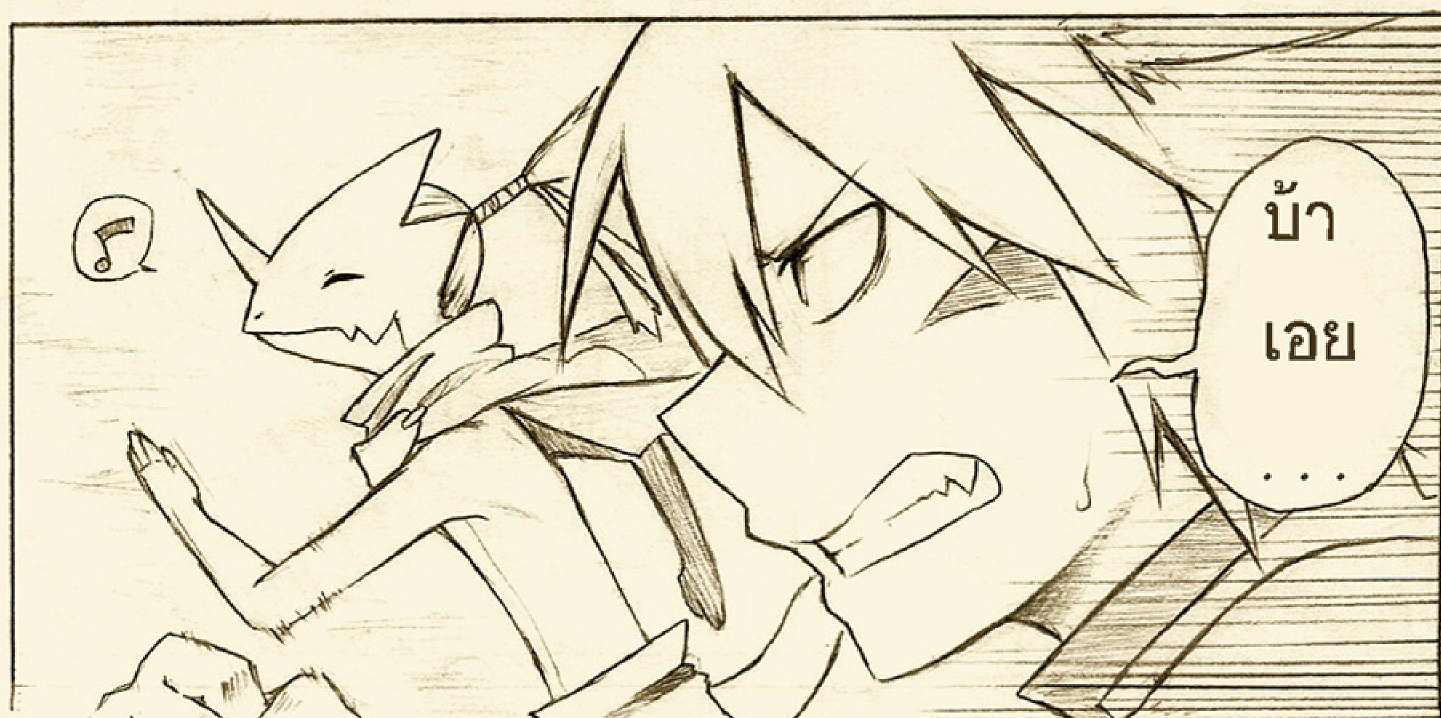
ตา
ข้า
!!!
ควับ

เผ่น
!!!
ว่าไง
นะ
ขอรับ
!!?
ฟุ้ววว


ชิ่งแบบนี้ไม่สมเป็นลูกผู้ชายเลยนะขอรับ!!!
ได้ตัวล่ะ!!
ตาย
ซร้า
ผิดตัวแล้ว~ เอ๊ะ
กรี๊ด




ช้าจังน้า~ นายสวมกระดองเอาไว้หรือไง~
เงียบไปเลยน่า!!


บ้าเอย...

วิ้ง

ฟ้!

ว

ตึก

ตึก

ตึก

ครืดดด

WHAT!!?

อุย

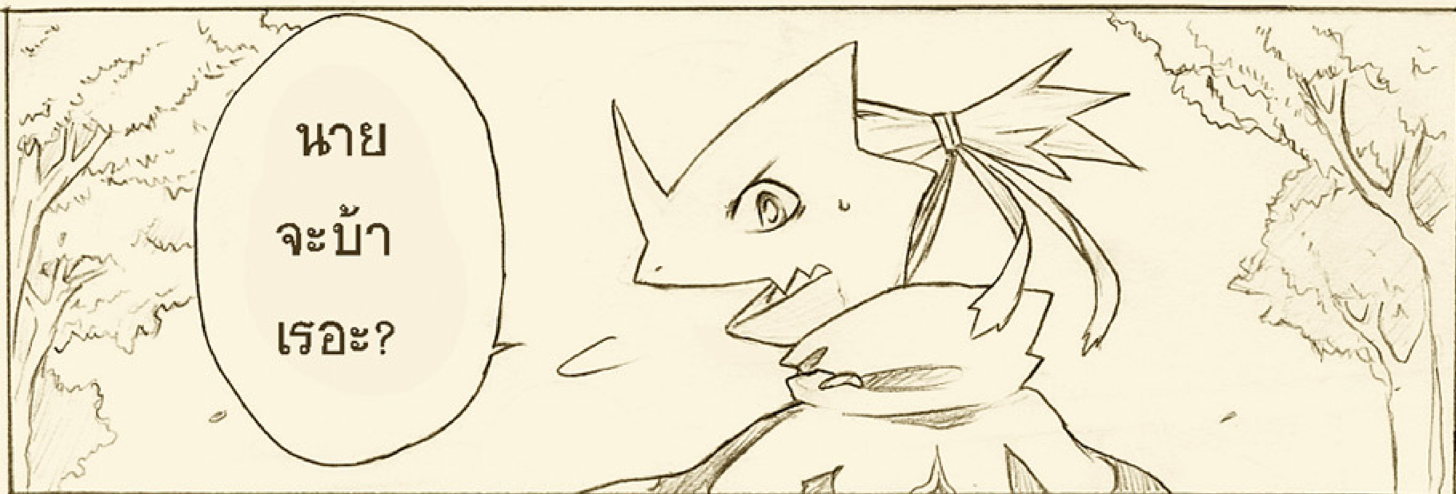
วิ้ง

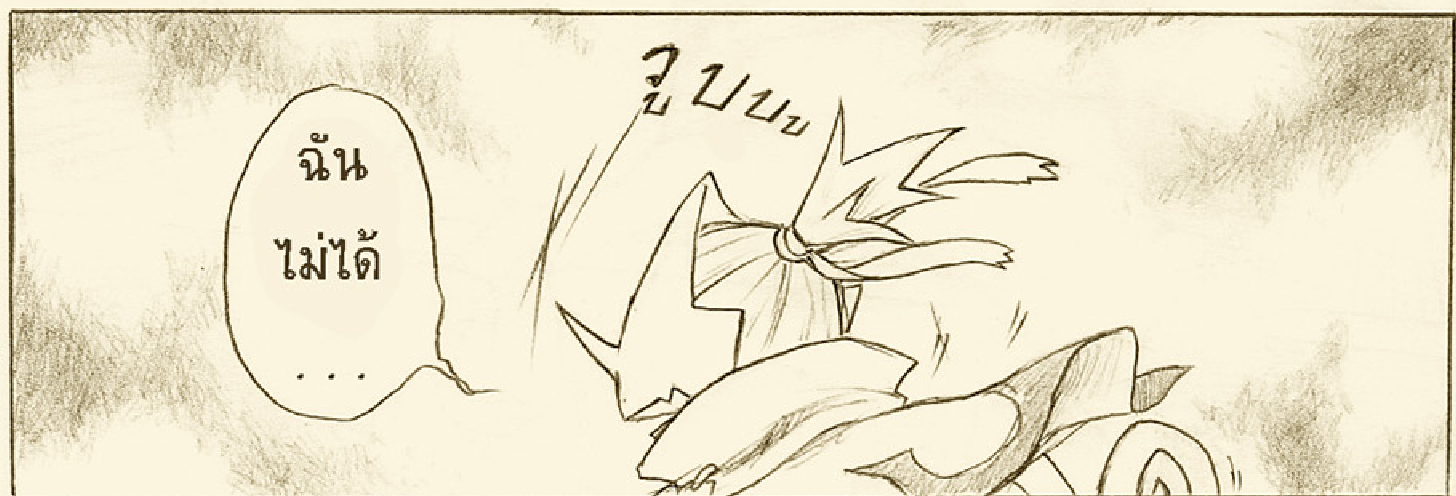
แง่ง

ไอ้กิ้งก่า แกทำบ้าอะไรฟะ !!

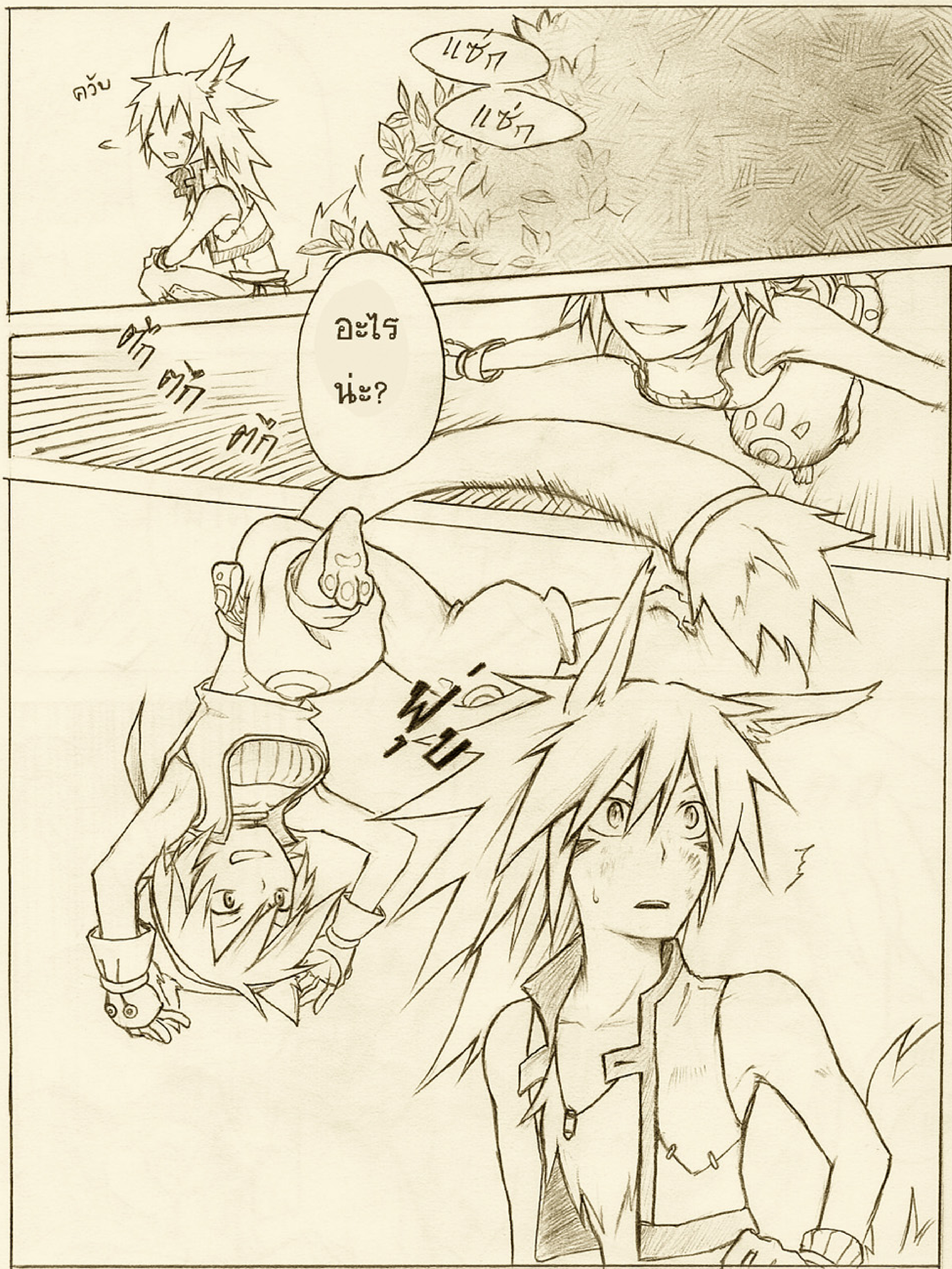
ธนูเมื่อกี้น่ะ ของแกใช่มั้ย !!?

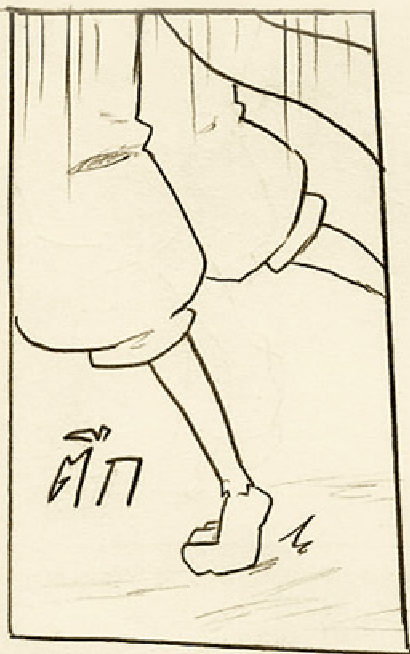
หะ?

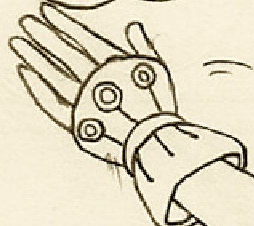

นาย จะบ้า เรอะ?


วูบบบ
ฉัน ไม่ได้ ...

ตุบ
โหยง!!
ฮ..เฮ้ย อะไร ฟะ!!?
อยู่ๆ ก็
กึก
แซ่ก แซ่ก


ควับ
แซ่ก
แซ่ก
ตึ้ก ตั้ก
ตึ้ก
อะไร
น่ะ?
ฟุ่บ


ตึก

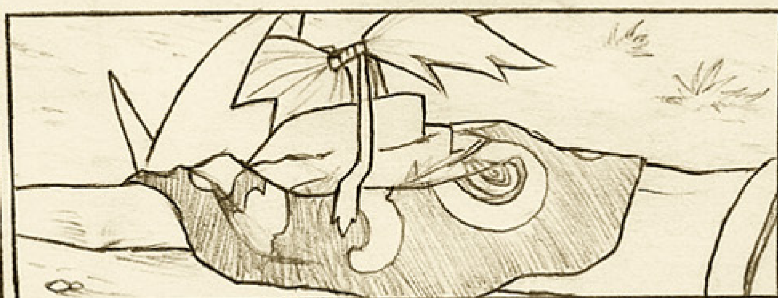

ไป ก่อน ล่ะนะ ☆



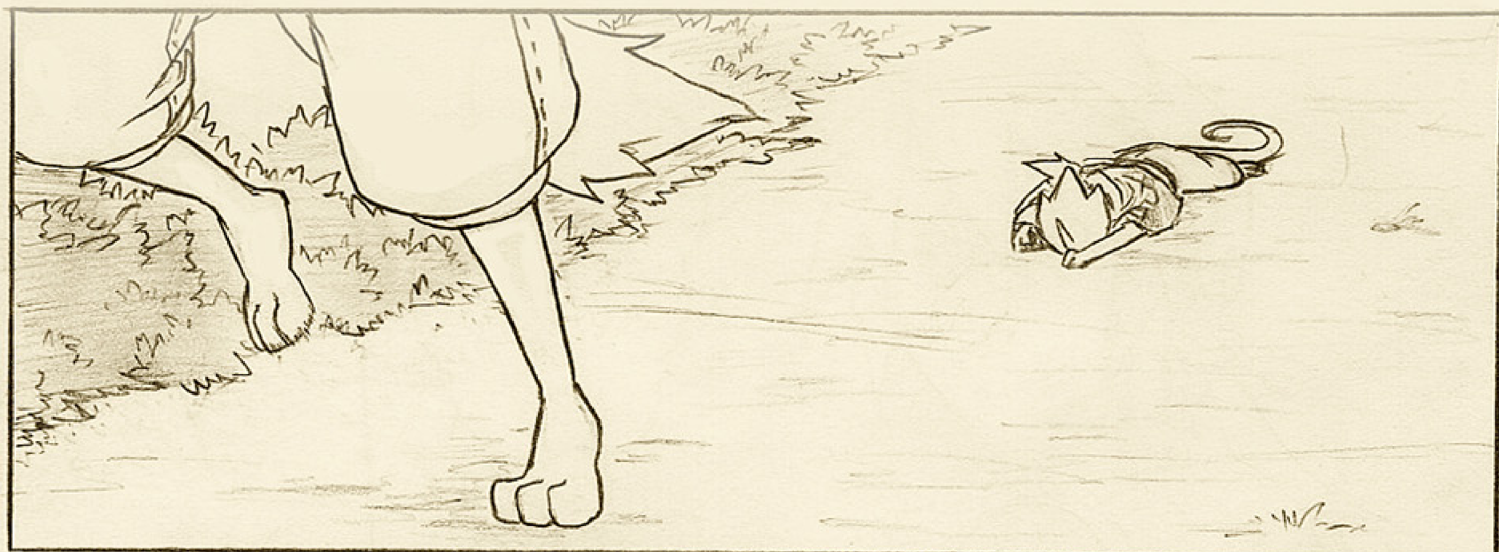

ฟุ่บ
อ๊ะ โดนแซงแล้ว !!?


พรึ่บ
หนอย!!





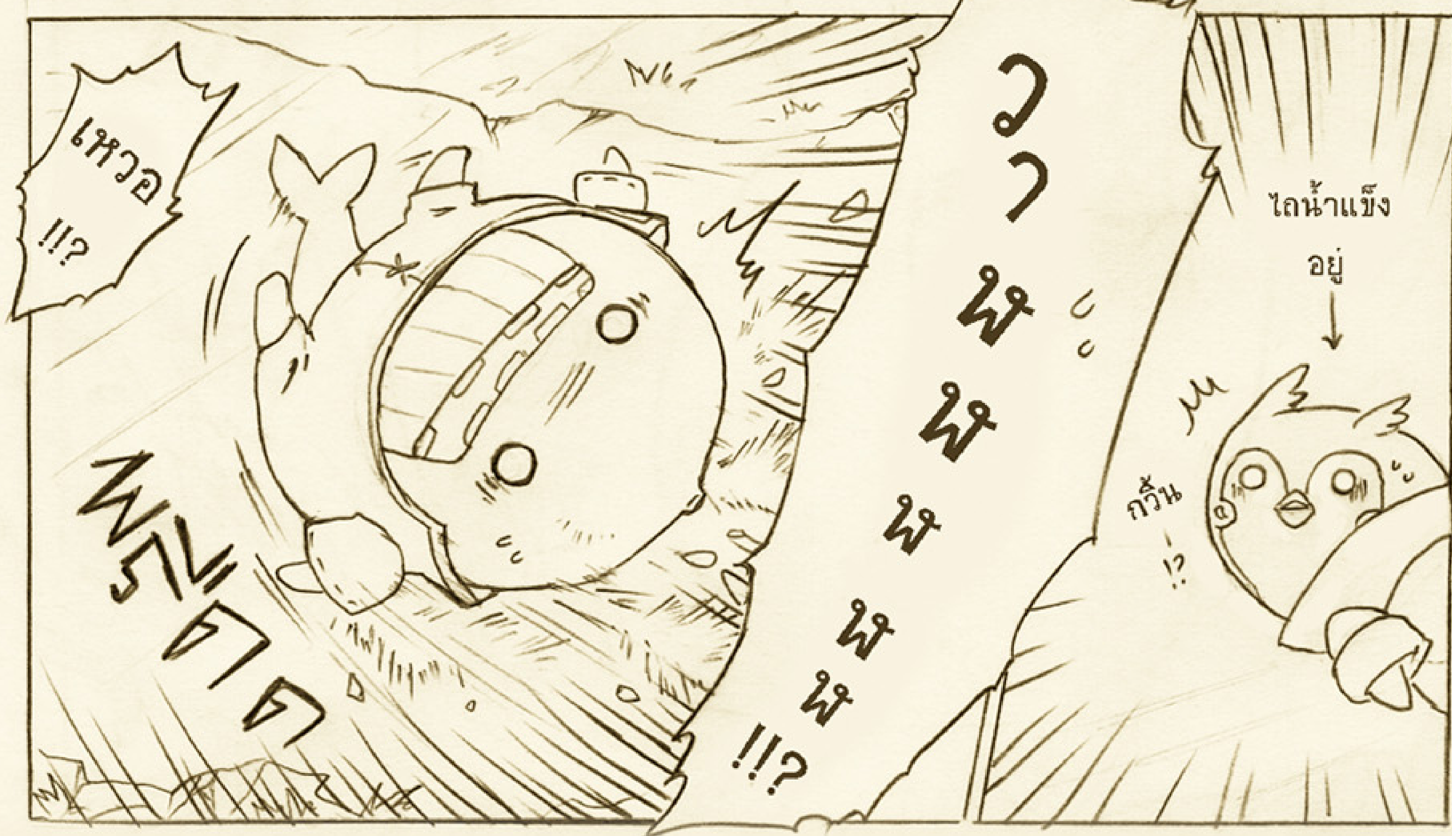

ควับ
...




ควับ
แซ่ก
แซ่ก


ณ. จุดเริ่มต้น
ขีดเขียน
ขีดเขียน
Light City
วางแผนเสร็จแล้ว!!
ฮ่าฮ่า ฮ่า ฮ่า


ห่างไปจากจุดเริ่มต้นเล็กน้อย
โอยยยย จะไม่ไหวแล้ว วาห~
วี๊ดด!!


เหวอ!!?
พรืดด
วาพพพพพพ!!?
ไถน้ำแข็งอยู่
กวื้น!?

โครม!!

กวิ้น

!!

โครม!!

ไขชัน

!!!

ว๊ากกกกกกกก!!!

ติดตามต่อฉบับหน้า



แก๊งป่วนก๊วนหาง

#5 วันเกิด

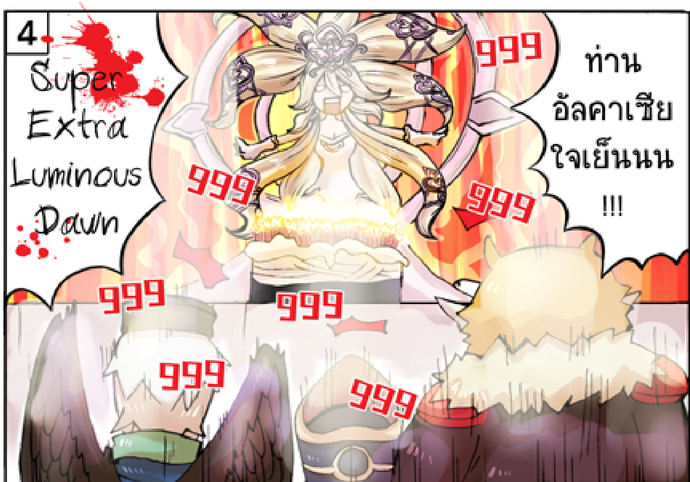
ท่านอัลคาเซีย

พวกเรามีของมาถวายขอรับ









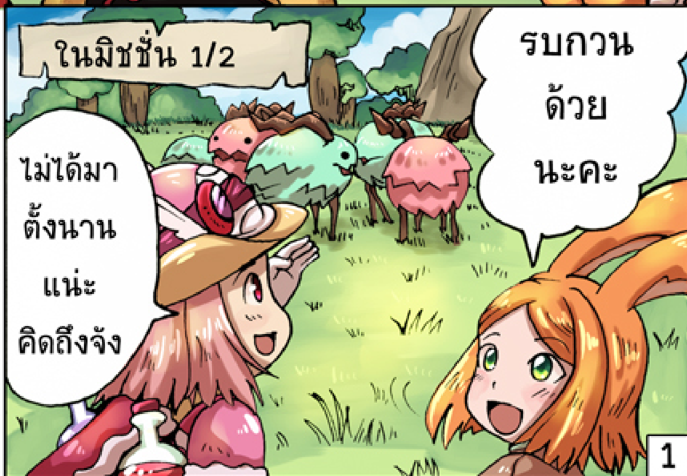
จำนวนช่างแทงใจดำ

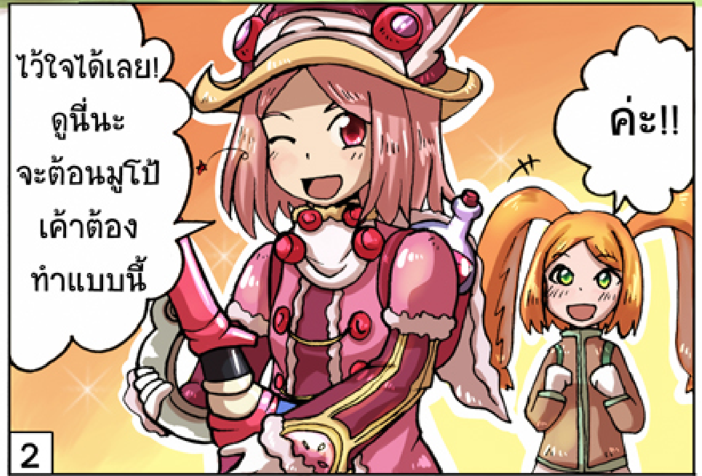


พี่ต่ายคะ รบกวนไป ช่วยหนูต้อนมูโป้ ในมิชชั่น 1/2 ได้รึเปล่าคะ

ได้ๆ กำลังว่าง พอดีเลย

#6 พี่ต่ายน้ำใจงาม









MISSION FAIL!

Art Corner

ยินดีต้อนรับท่านผู้อ่านสู่ Art Corner คอลัมน์น้องใหม่ที่เปิดพื้นที่ให้เหล่าแฟนๆ12หางได้โชว์ฝีไม้ลายมือกัน สำหรับคนที่สนลงผลงานในคอลัมน์ Art Corner สามารถส่งผลงานเข้ามาได้ที่ Art12TailsMag@gmail.com นะคะ



Slur



PlatinuM





Agami



Linvathan



Omyurice

mona'ngi







มองตลาด



สวัสดีครับ!~ พบกับ คอลัมน์ทริคเศรษฐกิจที่จะเสนอ การวิเคราะห์ตลาด และสาระความรู้ เกี่ยวกับ หลักเศรษฐศาสตร์ และ การตลาด นำมาประยุกต์ใช้ในเกม

ในฉบับนี้จะเป็นการวิเคราะห์สัตว์เลี้ยงกลุ่มหนึ่ง ที่มีความสามารถในการโจมตี นั่นก็คือ กลุ่ม Pet Mini Boss กับราคา โดยเฉลี่ยในตลาดของเซิร์ฟแครอนเนี่ยน ที่เป็นปัจจัยหนึ่งในการ ตัดสินใจ หามาใช้กันนะครับ

Economic Trick [Pet Mini Boss]

Mini SkyBug 1

Price : 25,000 - 35,000 G (สภาพ None)

Pet Skill : Lighting Lv.1

ความคุ้มค่า : 3/5 คะแนน



Mini SkyBug มินิบอสตัวแรกของเกม และเป็น pet เพียงตัวเดียวที่บินได้?สกิลประจำตัว คือ Lighting ซึ่งเป็นการใช้สายฟ้าผ่าที่เป้าหมายโดยรอบ

สรุป : มินิบอสตัวนี้ เหมาะใช้สำหรับ การสแกนหาตัวที่มีความสามารถในการหายตัว เนื่องด้วย ความสามารถ ของสกิลมีระยะที่กว้าง และเอฟเฟคชัดเจนเมื่อโดนเป้าหมาย แม้จะไม่สามารถขุด เป้าหมายขึ้นออกมาได้ แบบว่าว นินจาบั๊ก แต่ก็เป็น มินิบอสที่ราคาไม่สูงนัก ที่สำคัญใช้สกิลค่อนข้างบ่อยเสียด้วย

Mini CrystalBug 1

Price: 35,000 - 45,000 G (สภาพ None) Pet Skill: Crystal Drop Lv.1

ความคุ้มค่า: 2/5 คะแนน



Mini CrystalBug มินิบอส ตัวที่สองของเกม เป็น มินิบอสที่น่ารัก (มั้ง) มีหนวดรุงรังเป็นจุดขาย สกิลประจำตัว คือ Crystal Drop ซึ่งเป็นการเสกแท่งคริสตัลหล่นใส่เป้าหมาย

สรุป: มินิบอสตัวนี้ ยังเป็นรองมินิเอนเชี่ยน อยู่หลายขุม ทั้งด้าน ระยะการทำKO และ ความถี่ของสกิล เหมาะสำหรับผู้ที่ยังไม่มีทุนพอจะซื้อ มินิเอนเชี่ยน และกำลังมองหาสัตว์เลี้ยงตัวกลมๆ





Mini AncientBug 1

Price: 50,000 - 65,000 G (สภาพ None)

Pet Skill: Thorn Strike Lv.1

ความคุ้มค่า: 4/5 คะแนน

Mini AncientBug มินิบอส ตัวที่สามของเกม เป็น มินิบอสยอดนิยมของเกมตัวหนึ่ง สกิลประจำตัว คือ Thorn Strike ซึ่งเป็นการใช้หนามแทงเป้าหมายจากพื้น (ราวๆ 5 KO)

สรุป: สาเหตุที่ มินิบอสตัวนี้เป็นที่นิยมก็คือ ระยะของสกิลนั้นไกลพอๆ กับ ระยะการยิงของกิ้งก่าและยังมีความถี่ของของสกิล ที่อยู่ในระดับที่ติดบ่อยพอสมควร มินิบอสตัวนี้จึงเป็นที่นิยมนั่นเอง

*ราคาเมื่อ 1 กรฎาคมคม 2555 อาจมีการเปลี่ยนแปลง



Mini ReefBug 1

Price: 55,000 - 60,000 G (สภาพ None)

Pet Skill: Falling Comet Lv.1

ความคุ้มค่า: 3/5 คะแนน

Mini ReefBug มินิบอส ตัวที่สี่ของเกม เป็น มินิบอสที่น่ารัก แถมยังพ่วง CoralBug มาด้วย สกิลประจำตัว คือ Falling Comet ซึ่งเป็นอุกาบาตจิ๋ว ตกใส่เป้าหมาย

สรุป: มินิบอสตัวนี้เป็น มินิบอส ที่ทำ KO จากระยะไกลมากที่สุด แต่ที่ยังคงไม่เป็นนิยมเพราะความถี่ของสกิลนั้นจัดว่าน้อยมาก และความยากในการผ่านบอสตัวนี้ ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งเช่นกัน



Mini MokBug 1

Price: 55,000 - 60,000 G (สภาพ None)

Pet Skill: Tails Sweep Lv.1

ความคุ้มค่า: 3/5 คะแนน

Mini MokBug มินิบอส ตัวที่ห้าของเกม เป็น มินิบอสที่มีขนาดตัวใหญ่ และมีเกราะหนาม สกิลประจำตัว คือ Tails Sweep ซึ่งเป็นการใช้หางตัวเองทุบพื้นทำ KO รอบๆ ตัว โดยสุ่มค่า KO

สรุป: มินิบอสตัวนี้เหมาะกับ สายอาชีพที่ตีประชิด เนื่องจากระยะของสกิลนั้นแคบเอามากแต่ มินิบอสตัวบอสตัวนี้ เหมาะไว้สำหรับป้องกันตัวตีประชิดได้เช่นกัน



Mini GoldenBug 1

Price : (Unknown)

Pet Skills: Multi Strike Lv.1

ความคุ้มค่า: 4/5 คะแนน

Mini GoldenBug มินิบอส ตัวที่หกของเกม เป็น มินิบอสที่ตัวใหญ่ที่สุด มีสีทองเด่น และมีควันออกมาด้วย สกิลประจำตัว คือ Multi Strike ซึ่งเป็นการใช้ลมทำความเสียหายเป็นกลุ่ม

สรุป: มินิบอสตัวนี้เหมาะกับ การลงมิชชัน และอารีน่าแบบทีมมากกว่า แต่เนื่องจากตอนนี้ในเซิฟเวอร์มินิบอสตัวนี้ยังมีจำนวนที่น้อยมาก จึงแนะนำให้หามินิบอสตัวอื่นใช้งานแทน

นอกจาก Pet Mini Boss แล้วยังมีสัตว์เลี้ยงอีกหลายกลุ่ม ทั้งสัตว์เลี้ยงจากดันเจี้ยนที่มีความสามารถด้านซัพพอร์ท สัตว์เลี้ยงกลุ่มผักที่มีความสามารถต้านสถานะเฉพาะทาง สัตว์เลี้ยงที่ + Stat อย่างน้องถัง และยังมีสัตว์เลี้ยงที่ได้จากกิจกรรมอีกมากมาย การใช้งานสัตว์เลี้ยงนั้นหาให้เหมาะสมกับตัวเองและเงินทุนในกระเป๋ากันนะครับ ที่สำคัญเราเลี้ยงมันเพราะมันน่ารักใช่ไหมล่ะครับ

แล้วพบกันใหม่ ในฉบับต่อๆ ไป นะครับ

12Tails Magazine Team [Economic Trick]

Royalman [Jun]





รับสมัคร Art Design 2 ตำแหน่ง

หน้าที่ ⇨ จัดหน้านิตยสาร

คุณสมบัติ

- มีใจรักเกม 12 หาง
- ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop หรือ Adobe Illustrator ได้เป็นอย่างดี (ถ้าถนัดทั้ง2 โปรแกรมจะดีมากเลยค่ะ)
- ทำงานเป็นทีมได้
- รับฟังความเห็นคนอื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง E-mail Art12TailsMag@gmail.com พร้อมกับแนะนำตัวเองเล็กน้อย หลังจากนั้นเราจะติดต่อกลับไปอีกทีนะคะ >w<

รับสมัคร นักเขียนบทความ เพิ่ม 6 ตำแหน่ง

หน้าที่ ⇨ เขียนบทความของฮีโร่แต่ละหาง ทั้งในข้อมูลเชิงกว้างและเชิงลึก

คุณสมบัติ

- รักเกม 12 หาง
- รู้จักฮีโร่ในแต่ละหางเป็นอย่างดี ทั้งด้านลักษณะการเล่นแบบพื้นฐานของตัวละคร รวมไปถึงการเล่นในระดับสูงที่มีการพลิกแพลง และใช้ในการต่อสู้กับผู้เล่นด้วยกัน
- มีความสามารถในการอธิบายในรูปของตัวอักษรให้อ่านง่ายเข้าใจได้ง่าย สามารถเขียนภาษาให้มีความเป็นทางการได้หลายระดับ
- ใช้โปรแกรม Microsoft Word ได้ดี
- รับฟังความเห็นคนอื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง เมลล์นี้ครับ magazine12tails@hotmail.com เดี๋ยวทางเราจะติดต่อกลับไปครับผม

12 Tails Magazine

รับภาพ Fan Art

- เป็นFan Art ตัวละครจากเกม 12 หางเท่านั้น
- ผลงานที่ส่งมาต้องไม่เคยเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
- ไม่รับผลงานที่มีตัวละครอื่นนอกเหนือจากในเกม
- ขนาดผลงานไม่เกิน 21ซ.ม.x29.7 ซ.ม.(A4)
- ไม่จำกัดเทคนิคที่ใช้ในการสร้างผลงาน
- รับผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วเท่านั้น
- 1 ท่าน ส่งได้ 1 ผลงานเท่านั้น หากมากกว่านั้นทีมงานจะคัดเลือกมาลงเพียง 1 ผลงาน
- ส่งเป็นไฟล์ jpeg. มาที่ E-mail Art12TailsMag@gmail.com



รับนิยายสั้นลงนิตยสาร 12Tails Magazine

1. เป็นนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเกมสิบสองหางออนไลน์ และไม่เคยเผยแพร่ที่ใดมาก่อน
2. ฟอนต์ Angsana New ขนาดอักษร 16 pt ตอนละ 9 หน้ากระดาษA4 จำนวนตอนทั้งหมด(จบเรื่อง) 4 ตอน
3. ส่งตอนแรกพร้อมทั้งพล็อตเรื่องและแผนการเขียนต่อตอนมาด้วย หากนิยายแต่งเสร็จสมบูรณ์แล้วจะพิจารณาเป็นพิเศษ

ติดต่อมาที่ เมลล์นี้ครับ magazine12tails@hotmail.com
เดี๋ยวทางเราจะติดต่อกลับไปครับผม

Special Thanks
12Tails fansite kit, Simon Murray, wayaren, reasonmodern, Melissa Evans, ftourini, elli, aleksandar velasevic


อ่านฟรี!!